8/2002 10. Jahrgang / Ausgabe 106 CYBERMEDIA
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

MAN!AC

DIE WELT DER VIDEOSPIELE

LEISTUNGSVERGLEICH
8 SEITEN FAKTEN



COOLER ALS JAK&DAXTER

Sly Raccoon

Der Waschbär ist los: Sonys Griff nach der Hüpfspiel-Krone

GT Concept

Gran Turismo 2002: Polyphonys Luxus-Raser im Test

Xbox-Check

- NEU DoA Beach Volleyball
- NEU Psychonauts
- 74% Hunter: The Reckoning

KIDDIEKONSOLE GAMECUBE?

Legend of Zelda

Anders, aber genial: Links neue Abenteuer im Detail
Außerdem: Metroid Prime & Resident Evil 0 angespielt

PS2 • PSone • Dreamcast • Xbox • Gamecube • GBA



NEUE RUNDE IM KONSOLEN-KAMPF

Die Bedeutung der E3 – der größten jährlichen Spielemesse – ist sicher unbestritten: Seit jeher dient die Zusammenkunft zehntausender Entwickler, Händler, Journalisten und Spielefreaks (die es irgendwie immer wieder schaffen, sich als Fachbesucher auszugeben) als Gradmesser der Branche und Aussichtsplattform auf die Spielezukunft. Im Vergleich zu 2001, wo noch Hardware sowie Start-Titel von Xbox und Gamecube, bzw. Sonys Software-Antwort auf die neue Konkurrenz im Vordergrund standen, erwartete man sich diesmal keine großen Überraschungen der Konsolen-Rivalen. Insbesondere, weil durch ein Informations-Leck die Karten in puncto Preisgestaltung sowieso schon im Vorfeld der Messe neu verteilt wurden: PS2 und Xbox senkte man auf 199 Dollar, Nintendo zog nach und verkauft den Gamecube in den USA nun für 149 Dollar.



"Brute Force" (Microsoft, 2002)

Das bedeutete für die E3: Lasst Spiele sprechen – ein Motto, dass Nintendo, Sony und Microsoft gleichermaßen beherzigten. Wer letztlich der große Sieger im Publikumsinteresse war, wer die besten Titel und die prickelndsten Zukunftsvisionen hatte, lässt sich auch Wochen später nur schwer sagen. Während Nintendo wie gewohnt mit wenigen, dafür aber umso begehrenswerteren Titeln überzeugte, klotzte Sony mit einem umfangreichen Programm technisch wie inhaltlich hochwertiger Software. Microsoft hat dagegen noch dezente Probleme, mit Killer-Applikationen aus eigenem Haus in die Pötte zu kommen – was allerdings durch Sega, Tecmo, Namco oder Capcom halbwegs ausgebügelt wird. Und in Sachen Zukunftstechnologien beginnt die Schlacht der Systeme erst noch: Für PS2 und Xbox gibt es mehr oder weniger schlüssige Online-Konzepte, Nintendo bemüht sich mit GBA-Link und e-Reader ein weiteres Mal, die junge Zielgruppe unter Kontrolle zu bringen. Wie Ihr seht: Alles ist offen in diesem Kampf der Konsolen, die Zukunft bleibt spannend. Dennoch versuchen wir, für Euch den Markt zu analysieren und die drei Konsolen auf Preis-Leistungs-Verhältnis, Technik, Spielenachschub sowie Zukunftssicherheit abzuklopfen, und Euch beratend zur Seite zu stehen (siehe S. 54). Eines ist schon heute sicher: Mit einer Konsole alleine kommen Spiele-Enthusiasten nicht mehr aus – zuviele exklusive Spitzentitel stehen für PS2, Xbox und Gamecube an. Aber was soll's: Dafür könnt Ihr Euch ja wenigstens die Ausgabe für mehrere Magazine sparen...



Geschlechterkampf: Dass unser Hobby (und die Spielebranche) immer noch eine Männerdomäne ist, zeigt sich auf Messen am offensichtlichsten. Halbnackte Frauen an jeder Ecke, lange blonde Haare und Silikonbrüste, so weit das Auge reicht – die lasziv lächelnden Messe-Hostessen bringen jedes noch so üble digitale Machwerk an den Mann. Tecmo war dieses Jahr führend in sexueller Anzüglichkeit: Zur Präsentation des brustlastigen "DoA"-Spinoffs "Extreme Beach Volleyball" durften sich die Besucher über Kopfhörer von einer Frauenstimme zweideutig stimulieren lassen, anschließend gab's ein Polaroid-Foto mit einem von vier "DoA"-Doubles. Ulrich hat sich übrigens alle gegönnt...



Wenn die E3 ruft, darf MAN!AC nicht fehlen – alles Infos rund um die wichtigste Videospiel-Messe, ab Seite **26**

Ein Zombie kommt selten allein: Gamecube-Grusel "Resident Evil 0", ab Seite **14**



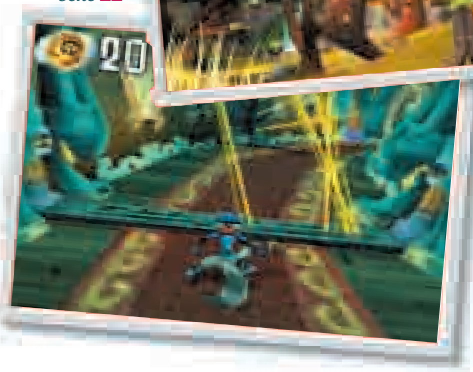
MANIAC PRESENTS



Ein Tag am Meer voll Sonnenschein, was kann denn da noch schöner sein? Zum Beispiel hüpfende Bälle mit Hitomi & Co. bei "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball", ab Seite **18**



Der Mann hinter "Day of the Tentacle" ist zurück: Tim Schafers "Psychonauts", ab Seite **22**



Tierischer Hüpfspiel-Spaß: Der E3-Überraschungsstar "Sly Raccoon", ab Seite **10**

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Wirf das Skateboard weg: Spitzen-Trendsport mit "Aggressive Inline", ab Seite **66**



Nachschub für Lichtpistolen-Fans: Die flotte Actionballerei "Endgame", ab Seite **72**



Feine Fortsetzung oder nur lieblose Neuauflage? Sonys Nobel-raserei "GT Concept", ab Seite **76**



Auf zum fröhlichen Monster-schnetzeln: Die harte Actionkost "Hunter: The Reckoning", ab Seite **74**



Die Freiheit ruft: Flieht aus deutschen Gefangenen-lagern beim Action-Adventure "Prisoner of War", ab Seite **70**



Einsam durch die Welt: Folgt tapfer dem gefahren-reichen "Way of the Samurai", ab Seite **62**

Auf zu neuen Ufern



Die Würfel sind gefallen: Niemand geringeres als Knuddelpapst Shigeru Miyamoto stellte im Rahmen der Nintendo-E3-Pressekonferenz eine erste spielbare Version von Links Gamecube-Debüt vor.



Metal Gear Link? Die richtigen Infiltrationstechniken scheint Link bei Konamis Superheld abgeschaut zu haben.

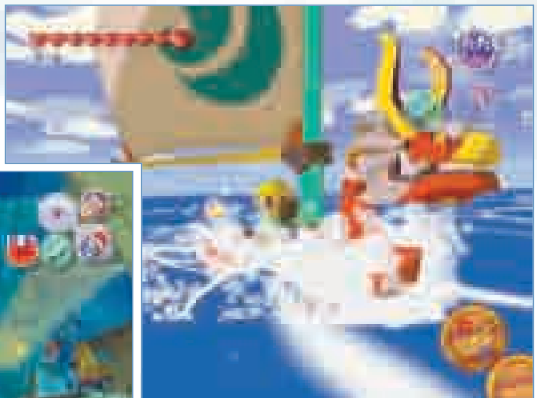
Doch die Reaktionen der größtenteils weit angereisten Schreiberlinge fiel zunächst alles andere als euphorisch aus, hatten doch nicht wenige bis zuletzt auf eine Änderung des für ein ”Legend of Zelda”-Spiel untypischen Comic-Stils gehofft. Wir erinnern uns: Als Elfenjüngling Link auf der Spaceworld 2000 erstmals sein 128-Bit-Antlitz der Öffentlichkeit vorstellte, war die Welt noch in Ordnung. Ein kurzes Demonstrationsvideo zur Leistungsfähigkeit der Gamecube-Hardware hatte neben diversen anderen Nintendo-Maskottchen auch ein Schwert-Duell zwischen dem spitzohrigen Helden und Erzfeind Ganon zum Inhalt, hochauflösende Optik, detaillierte Figuren und klassisches ”Zelda”-Flair inklusive. Ein Jahr lang warteten die ungezählten Anhänger der legendären Saga geduldig, bis auf Nintendos Hausmesse 2001 die große Ernüchterung folgte. Der Grund: Ein kurzer Filmschnipsel, in dem vom klassisch-konservativen Elfenkrieger nicht mehr viel geblieben war. Stattdessen turnte ein mandeläugiger Cel-Shade-Ritter durch schräge Comic-Welten, die eher in einen Disney-Streifen als ein typisches Fantasy-Action-Adventure gepasst hätten – das Gros der Fans war bitterlich enttäuscht von Miyamotos Vision des Gamecube-”Zelda”. In den Folgemonaten rissen die Gerüchte um eine nochmalige Änderung des Grafikstils nicht ab: Angeblich habe man sich ob der vornehmlich vernichtenden Urteile seitens der Zocker wieder für den ursprünglichen optischen Ansatz entschieden. Andere Quellen wollten gar etwas von zwei unterschiedlichen Versionen gehört haben. Nintendo selbst ließ sich zu keiner Stellungnahme verleiten, erst auf der E3 wollte man das Geheimnis um Links Zukunft endgültig lüften.



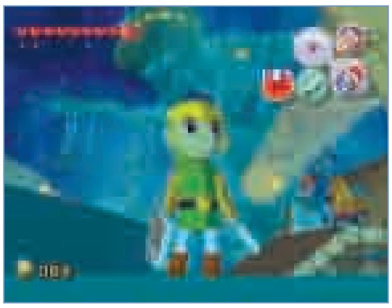
Auch von ”Zelda” gab es seinerzeit ein ‘Game&Watch’-Abenteuer auf LCD-Basis

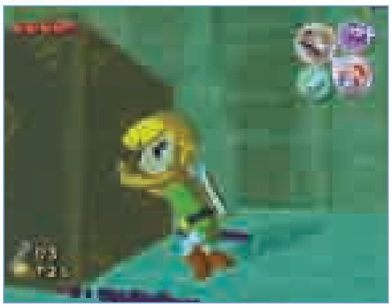
Des Kaisers neue Kleider

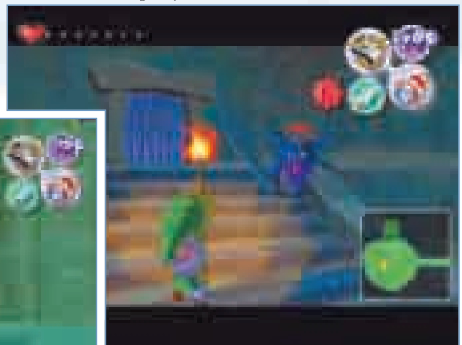
So hielt sich die Begeisterung für den neuen alten 128-Bit-Heroen zunächst in Grenzen, spätestens beim Probespiel an einem der zahlreichen Testdisplays verstummten aber



Link, ahoi! Bootrennen gab es noch in keinem ”Legend of Zelda”-Abenteuer – ob sich der Elf zu Wasser genauso gut schlägt?





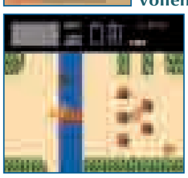


Dungeon-Denksport à la ”Zelda”: Knackige Verschiebe- und Fackel-Rätsel gilt es natürlich auch 2002 zu lösen.

ZELDA – DIE GESCHICHTE EINER

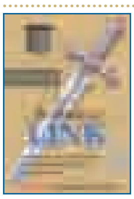
The Legend of Zelda

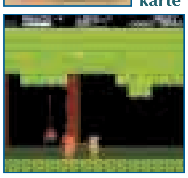




NES (1986): Die Geburt des Klassikers: Auf der Suche nach der lieblichen Zelda durchforstete Link aus der Vogelperspektive zum ersten Mal komplexe Kerker und weite Steppen. Die seinerzeit innovative Mixtur aus anspruchsvollen Kämpfen und harten Knobeleien legte nicht nur den Grundstein für eine der bis dato erfolgreichsten Nintendo-Marken, sondern prägte auch gleich ein ganzes Genre entscheidend.

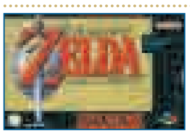
Zelda 2 – The Adventure of Link

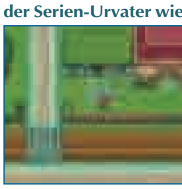




NES (1987): Ansichtssache: Links zweiter NES-Ausflug verdeutlichte BigNs ablehnende Haltung gegenüber uninspirierten Aufgüssen. Erstmals zogt Ihr aus der Seitenansicht ins Abenteuer, es gab eine RPG-ähnliche Oberweltkarte samt herumwuselnder Monster und Erfahrungspunkte für das Erledigen selbiger. Ein anspruchsvolles Vergnügen, welches aber trotz unbestrittener Qualitäten einige Fans des Erstlings enttäuschte.

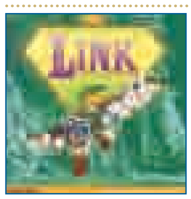
A Link to the Past





SNES (1991): Götterdämmerung: Die lange Wartezeit zwischen dem NES-Vorgänger und Episode 3 wurde von Miyamotos Team bestens genutzt. ‘Größer, schöner, besser’ lautete das Motto von Links 16-Bit-Debüt, das wie der Serien-Urvater wieder in der beliebten Vogelperspektive stattfand. Nicht wenige ”Zelda”-Anhänger sehen im einzigen exklusiven SNES-Abenteuer des Elfenjünglings den Höhepunkt der Reihe.

Die Fratzen des Bösen





PHILIPS CDI (1993): Fast-Ausnahmefehler: Da Philips’ glückloses Multimedia-System trotz ambitionierter CD-Technik wie Blei in den Geschäften lag, sahen die Holländer in einem Deal mit Nintendo den Ausweg aus der Pleite. Der Großkonzern kaufte sich die Rechte am ”Zelda”-Universum und verpflichtete amerikanische Programmierer mit der Entwicklung CDi-exklusiver Abenteuer – was man sich besser hätte sparen sollen.



Wie im Kino: Der auf der E3 spielbare Kampf gegen das riesige Lava-Ungetüm könnte direkt aus einem Don-Bluth-Zeichentrickfilm stammen.



Der Screenshot- Schein trügt: Die tatsächliche optische Brillanz der neuen "Zelda"-Welt kommt nur in laufenden Bildern richtig rüber.

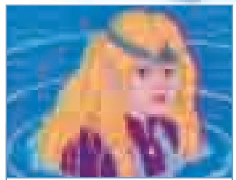


Einsteigerfreundlich: Die clevere Multi-Button-Belegung wurde aus den beiden N64-Vorgängern übernommen.

auch die hartnäckigsten Comic-Kritiker. Denn so gewöhnungsbedürftig die Cartoon-Optik auch wirken mag, Ihr bekommt mit dem Nachfolger viel mehr als nur eine Fortsetzung im hochauflösenden, Kinder-kompatiblen Gewand. Wie kein Videospiel zuvor gibt Euch das neueste "Zelda"-Abenteuer nämlich das Gefühl, Held eines Hollywood-reifen Zeichentrickspektakels zu sein – ohne die gewachsenen inhaltlichen Qualitäten der Serie zu vergessen. Besonders die Figuren selbst werden diesem Anspruch gerecht. Wie gehabt steuert Ihr den Zipfelmützenträger aus der Third-Person-Perspektive durch die Weiten. Vom einfachen Laufen über wagemutiges (Auto-) Springen bis hin zum allseits beliebten Schwertkampf werdet Ihr durchwegs mit den allerfeinsten Bewegungsabläufen verwöhnt. Erklimmt Euer Held nach einem Bad im See wieder festes Ufer, schüttelt er sich erstmal das Wasser aus der Kleidung. Beim mühevollen Verschieben tonnenschwerer Steinquader stemmt sich Link verbissen gegen den Brocken, seinem gequälten Gesichtsausdruck könnt Ihr die enorme Kraftanstrengung deutlich ablesen. Denn auch die Mimik wurde einer Generalüberholung unterzogen: Auf Sprachausgabe müsst Ihr – bis auf die üblichen Jauchzer und Aufschreie – zwar verzichten, dafür wird die Gemütslage aller Figuren von 'Himmeljochjauchzend bis zu Tode betrübt' durch das geniale Mienenspiel perfekt visualisiert. Gleichen Aufwand hat Nintendo auch bei Links vielgestalten Gegenspielern betrieben: Aufwändig modellierte Schweinssoldaten springen Eurem Kampfelfen mit blitzendem Säbel und fiesem Grinsen entgegen, wunderbar animierte Riesenvögel flattern aufgeregt umher, während einzelne Polygon-Federn sanft zu Boden gleiten.

Feuriges Vergnügen

Am meisten hat uns auf der E3 in inszenatorischer Hinsicht das imposante Duell mit einem haushohen Endgegner gefallen: Im Inneren einer riesigen Höhle stellt sich Link einem käferähnlichen Lavamonster. Den zahllosen Greifarmen und zuckenden Klauen des übergroßen Ungetüms hat Euer Digi-Recke mit bloßem Schwert wenig Effektives entgegenzusetzen, doch beim Rundblick durch die geräumige Grotte macht er eine merkwürdige Entdeckung. Direkt über dem Magmabiest baumelt von der Decke ein schwanzähnliches Ding herab. Reaktionsschnell packt Link seinen Wurfhaken aus und legt auf das



Hübsch oder hässlich? Die TV-Interpretation der lieblichen Zelda.

***Eigentlich** ist Links Cartoon-Abenteuer auf dem Gamecube nicht sein erster Ausflug in Zeichentrick-Gefilde. Zu einer Zeit, als Nintendo glaubte, mit TV-Serien ihrer populärsten Charaktere ordentlich Extra-Kohle einfahren zu können, flimmerte neben den Mario-Brüdern und "Captain N" auch eine Fernsehreihe rund um den beliebten Elfenknaben über die Bildschirme. Mit mäßigem Erfolg: Nach der 13 Episoden umfassenden ersten Staffel wurde die Arbeit an dem schlichten, in den USA produzierten Trick-Abenteuer 1989 auch schon wieder eingestellt.*

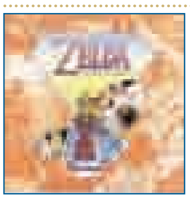




Zum Vergleich: So oder ähnlich hätte ein 128-Bit-Link mal aussehen sollen (oben). Viele konservative Fans müssen sich an die neue Optik erst gewöhnen.

LEGENDE

Der Zauberstab von Gamelon



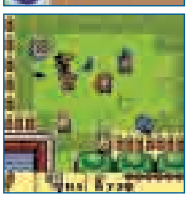
PHILIPS CDI (1993): Des Dramas zweiter Akt: Fast zeitgleich mit den "Fratzen des Bösen" erschien auch dieses CDi-Machwerk. Ebenfalls als 2D-Plattform-Action angelegt, enttäuschte die zähe Expedition mit tranigem Spielablauf und hakeliger Steuerung wie der Quasi-Vorgänger. Zum endgültigen Durchbruch konnte die spielerische Doppelnull der Philips-Konsole trotz gewichtiger Lizenz nicht verhelfen.



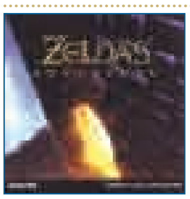
Link´s Awakening



GAMEBOY (1993): Hosentaschen-Heldentum: Nach den beiden CDi-Ausfällen stimmte Nintendo selbst verprellte "Zelda"-Fans mit einer exquisiten Handheld-Episode wieder zufrieden. Trotz grafischer Einschränkungen bot auch das Abenteuer für unterwegs perfekte und anpruchsvolle Such- und Knobelkost. Einige Jahre später wurde das Epos mit Einfärbung für den GBC neu aufgelegt.



Zelda´s Adventure



CDI (1994): Seltener Flop: Um die Zukunft des glücklosen CDi war es mittlerweile sehr düster bestellt, auch ein drittes "Zelda"-Abenteuer konnte das Ruder nicht mehr herumreißen. Im Gegensatz zu den Vorläufern steuerte der Spieler nun Prinzessin Zelda aus der Draufsicht durch zahlreiche Umschalt-Bildschirme. Digitalisierte Kulissen und Schauspieler machten die kuriose Rarität zwar technisch interessant, aber nicht spielenswerter.



BS Zelda



NINTENDO SATELLAVIEW SYSTEM (1995): Nippon-Remake: Mitte der 90er war das optisch aufgepeppte Remake des Ur-"Zeldas" nur Besitzern der SNES-Satelliteneinheit (Satellaview System) zugänglich. Über Satellit konnten Fernost-Freaks mittels dieser Peripherie neben dem "Zelda"-Update auch Demos, Cheats und ähnliche kostenpflichtige Goodies auf eine Spezial-Cartridge speichern.

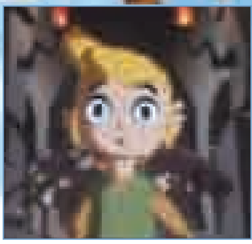


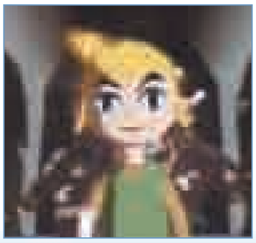


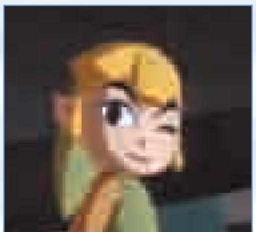
gewundene Etwas an. Einmal getroffen, schwingt der verdutzte Elf ein paar Mal in luftiger Höhe hin und her – da bricht das Inferno los. Bei dem kuriosen Wurmfortsatz handelt es sich nämlich um den Schwanz eines ausgewachsenen Drachens, der es sich auf dem Höhlendach gemütlich gemacht hat. Rasant geschnitten stürzt kurz darauf die massive Decke ein und der nichtsahnende Feuerspucker knallt Links mächtigem Widersacher direkt auf die Rübe – wahrlich filmreif!



Ode an Walt Disney? Diese Wasserträgersequenz erinnert doch frappierend an Wolfskind Mowgli und seine erste zarte Romanze im "Dschungelbuch".







Ansichten eines Helden: An der Mimik des spitzohrigen Nintendo-Veterans wurde mächtig gefeilt.

Frischer Look, gewohnte Qualität

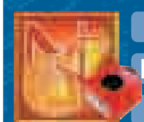
Über die eigentlichen Hintergründe von Links kommendem Abenteuer ist bislang wenig bekannt, erstmals werdet Ihr auf dem Cube aber auch auf Verwandte des Langohrs treffen. So hielten wir auf der Messe z.B. ein Pläuschchen mit seiner Großmutter und begaben uns zur Rettung von Links schnuckeliger Schwester Arilla, welche in einer dramatischen Sequenz von einem mysteriösen Flattermann entführt wird. Die Aufgaben, die Euch in Wald, Wiese und Kerker erwarten, dürften wieder ausgesprochen vielseitig ausfallen: Taktisch angehauchte Kämpfe, anspruchsvolle Geschicklichkeitseinlagen und knackige Kopfnüsse versprechen anspruchsvolle Bildschirmunterhaltung. Logisch, dass Link klassische "Zelda"-Fertigkeiten wie Enterhakeneinsatz zum Überwinden tiefer Schluchten, Bumerang-KOs oder Fackelanzünden auch im Comic-Einsatz beherrscht, eine Reihe brandneuer Manöver zeigt aber, dass Nintendos kreative Köpfe seit Erscheinen der letzten Episoden nicht faul gewesen sind: Bei der Infiltration einer düsteren Feindesburg etwa drückt sich der Genre-Veteran wie Solid Snake an Wände, um im rechten Moment vorsichtig hervorzulugen. An anderer Stelle schleicht er im Inneren eines hölzernen Fasses Meter um Meter über den Festungshof, während Suchscheinwerfer jeden Winkel nach dem Eindringling absuchen. In Tarzan-Manier kann Link nun auch kontollierbar über Abgründe schwingen, Mini-Spiele fehlen ebenfalls nicht: So fordert Ihr u.a. einen erfahrenen Kapitän zur Wettfahrt im schnittigen Einmaster heraus.

Nach anfänglicher Skepsis steht unser Urteil über Links ungewohnte Comic-Eskapaden fest: Stilbruch hin oder her – auf jeden Fall ist es Nintendo bereits jetzt gelungen, ein optisch bezauberndes und vor allem stimmiges Abenteuer zu entwerfen. Grafisch wirkt der filmreife 128-Bit-Spielplatz wie aus einem Guss, von einer bloßen, aufgebohrten Kopie der Vorgänger kann zumindest technisch keine Rede sein. Auch inhaltlich bahnt sich eine äußerst vielversprechende Mixtur aus altbekannten und brandneuen Elementen an. Ob Links Gamecube-Einsatz allerdings einen ähnlichen Innovationssprung wie seinerzeit beim Wechsel vom SNES aufs N64 hinlegen kann, wird sich erst zeigen. *cg*



Aus Erfahrung gut: Das praktische Lock-On-System der 3D-Vorläufer hat Nintendo konsequent beibehalten – so müsst Ihr Euch im Kampf immer nur mit einem Gegner herumschlagen.

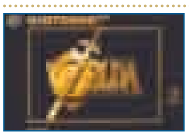
Legend of Zelda



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	1. QUARTAL 2003

Tradition & Innovation: Big Ns zweitwichtigster Videospielheld erlebt ein packendes Action-Abenteuer im perfekten Cartoon-Look – selbst eiserne "Legend of Zelda"-Traditionalisten werden an Links 128-Bit-Debüt nicht vorbei kommen!

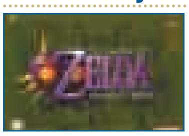
Ocarina of Time



N64 (1998): 3D olé! Links Sprung in die dritte Dimension ermöglichte Miyamoto und seinem Team völlig neue spielerische Ansätze, welche die kreativen Japaner auch ausschöpften. So wurde das Zeitreiseabenteuer (Link kämpft mal als Kind, mal als Erwachsener) nicht nur von uns zum besten N64-Spiel überhaupt gekürt, auch international feierte das Polygon-Spektakel sowohl Kritiker- als auch kommerzielle Erfolge.



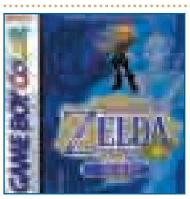
Majora´s Mask



N64 (2000): Gelungener Abschied: Auf den ersten Blick mutete Links zweiter N64-Ausflug zwar 'nur' wie ein mäßig inspiriertes Sequel an, bot aber genügend Eigenständigkeit, um dem überragenden Vorgänger mächtig Konkurrenz zu machen. Der neuartige Zeitansatz (Link durchlebt die selben drei Tage immer wieder) brachte zudem eine ordentliche Portion Hektik mit ins Spiel. Allerdings kamen nur Besitzer des Expansion-Pak in den Genuss des Moduls.



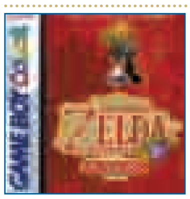
Oracle of Ages



GBC (2001): Doppelspitze: Ausgerechnet zu der Zeit, als der Gameboy Advance den farbarmen 8-Bit-Vorläufer langsam aber sicher ablösen sollte, brachte Nintendo mit dem überragenden "Oracle"-Doppel noch zwei Spitzenmodule heraus. Das Besondere daran: Obwohl beide Episoden auch eigenständig zu genießen sind, erschließt sich Euch das gesamte Epos nur, wenn Ihr speziel-le Passwörter aus dem einen Abenteuer ins andere überträgt.



Oracle of Seasons



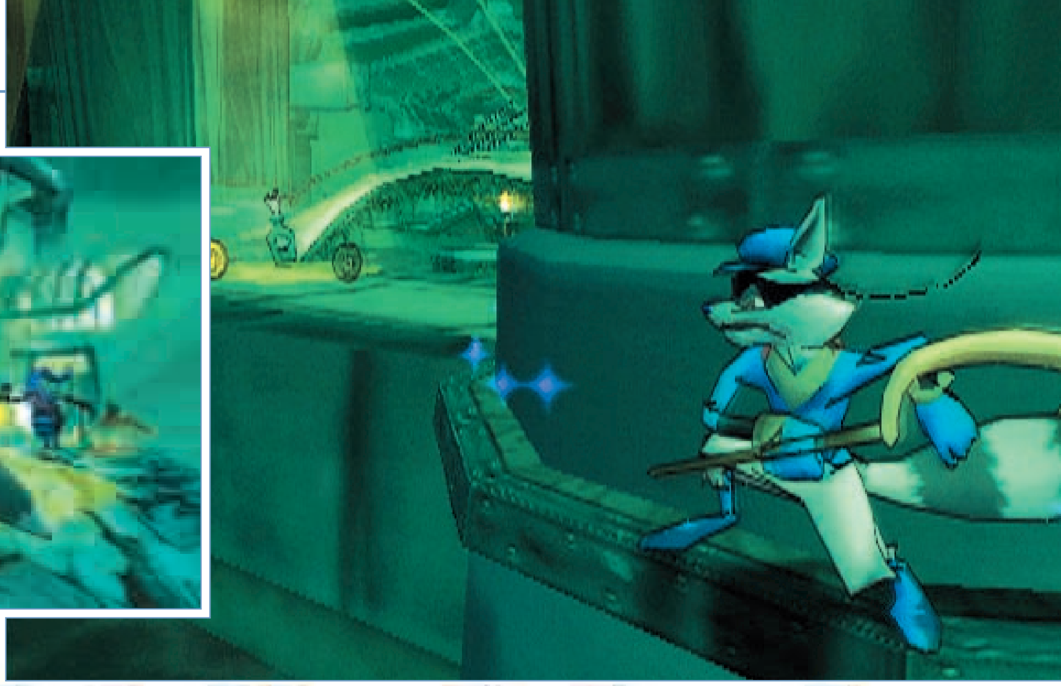
GBC (2001): Doppelt spitze: Konnte Euer Held im "Ages"-Abenteuer die Zeit manipulieren, pfuscht er im "Seasons"-Pendant im Ablauf von Frühling, Sommer, Herbst und Winter herum. Für beide Module gilt: Auch Grafikfetischisten mit Hang zu Action-Adventures kommen an diesen herausragenden Genre-Perlen einfach nicht vorbei. Zudem erleben GBA-Besitzer die Miniatur-Epen im 'Widescreen'-Format!



Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

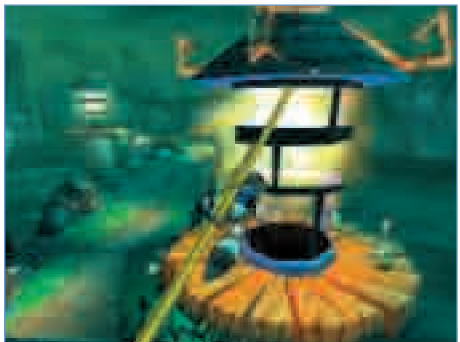


Ein guter Dieb weiß, wann es Zeit für eine Schleichtour ist: Seht Ihr während des Spiels diese blauen Sterne funkeln, geht Ihr per Knopfdruck in Lauerstellung.



Waschbär-Wucht

Zur Seite, Beutelratte: Mit "Sly Raccoon" tritt ein neuer tierischer Held ins Rampenlicht der PS2-Hüpfspielwelt. Und das unter tosendem Applaus!



Gelenkiger Krabbler: Seile und Leitern nutzt Sly für Kletterpartien zu hohen Plattformen.

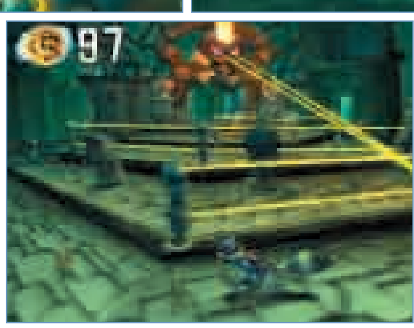
Seitdem die ehemaligen Sony-Vorzeigemaskottchen Spyro und Crash Bandicoot die Exklusivität verschmähen und unter Vivendis Federführung auch Microsoft- und Nintendo-Systeme beehren, blieb die Sparte 'tierischer Jump'n'Run-Held' auf der PS2 bedenklich unterbesetzt – bis jetzt: Das wenig bekannte Team Sucker Punch (siehe Kasten) schickt mit dem diebischen Waschbär-Robin-Hood "Sly Raccoon" einen starken Charakter ins Rennen um den Hüpfspielthron.

Aufgewachsen in einer Familie von Meisterdieben, bekommt der kleine Sly zum achten Geburtstag das wichtigste Erbstück seiner Sippe überreicht – den 'Thievius Raccoonus', einen dicken Almanach, in dem sämtliche Errungenschaften und Gaunertricks seiner Vorfahren verzeichnet wurden. Lange hält das jugendliche Glück allerdings nicht an, denn am selben Abend bricht eine Gang finsterer Bösewichte ins Haus ein, überwältigt Slys Vater und zerreißt das Buch in fünf Teile, um damit in alle Himmelsrichtungen zu verschwinden. Zehn Jahre später hat sich der Waschbär zu einem bekannten und erfolgreichen Dieb gemausert, der in Robin-Hood-Manier nur Schurken beklaut: Nun ist es an der Zeit, die Schmach der Vergangenheit auszubügeln und den Thievius Raccoonus wieder zurückzuholen...

Zu diesem Zweck schlüpft Ihr in Slys Pelz und startet mit ihm in ein schickes 3D-Abenteuer. Unterstützt werdet Ihr dabei von mehreren Helfern: Der wichtigste ist die kluge Schildkröte Bentley, die Euch regelmäßig per Funk kontaktiert und Euch ihre praktischen Erfindungen zur Verfügung stellt. Zu Beginn erkundet Ihr mit einem Fernglas wichti-







Gelbe Farbe als Warnung: Tappt Ihr in eine der Laserfallen, werden die Strahlen rot und verwandeln Euch bei Kontakt in Asche.





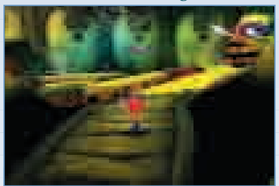


Um in der Bibliothek an tödlichen Pfeilen und feuerspuckenden Feinden vorbeizukommen, benutzt Ihr das praktische Holzfass zur Tarnung.



Keine Tiefschläge

"SLY RACCOON" IST ERST DAS ZWEITE SPIEL der in Seattle beheimateten Entwickler von Sucker Punch: Das inzwischen 22-köpfige Team entstand 1997, weil sich die damaligen Gründungsmitglieder endlich kreativ austoben wollten statt weiter u.a. für Microsoft unspannende Produkte wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen zu programmieren. Als Erstlingswerk wurde 1999 das ambitionierte Jump'n'Run "Rocket: Robot on Wheels" (das immerhin 82% in MAN!AC 1/2000 abstaubte) für das N64 aus der Taufe gehoben: Neben der gewohnt bunten Nintendo-Optik stach dabei vor allem die akkurate Simulation physikalischer Kräfte hervor, die den obligatorischen Puzzles eine anspruchsvollere Note verliehen. Nach der Fertigstellung schloss Sucker Punch einen Vertrag mit Sony über die Entwicklung von "Sly Raccoon" ab und werkelt nun bereits seit über zwei Jahren an der vielversprechenden Waschbär-Hüpferei.

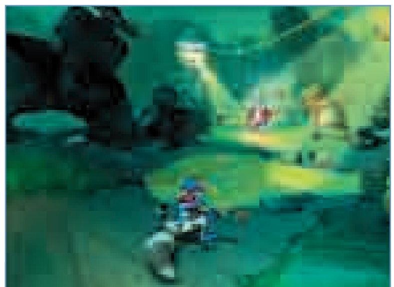


Kleiner Roboter mit viel Witz: Leider ging "Rocket" im Wust der N64-Hüpfspiele etwas unter.

ge Levelabschnitte oder lasst Euch in die Grundlagen der Steuerung einweisen, bevor es durch insgesamt fünf Welten wie ein Schmugglerversteck, die Stadt Venedig oder Fabrikviertel geht. Anders als bei gewöhnlichen Hüpfspielen kommt es bei "Sly Raccoon" allerdings weniger darauf an, haarige Plattformpassagen zu überstehen und Feinde durch Sprünge auf den Kopf zu plätten: Zwar sind auch diese Elemente stattlich vertreten, aber mindestens eine genau so große Rolle spielt der Einsatz Eurer Diebesfähigkeiten. Schleicht also vorsichtig durch die Szenarien, ohne dass Euch Gegner entdecken – wer sich dabei geschickt anstellt, geht unnötigen Konfrontationen effektiv aus dem Weg.

Neben den obligatorischen Obermotz-Duellen am Levelende und dem Einsatz von Fahrzeugen muss Sly sein Können in zahlreichen unterschiedlichen Situationen beweisen: Alleine im spielbaren Demo der ersten Welt hüpft Ihr z.B. über rotierende Wegabschnitte, müsst Euch geschickt durch gefährliche Laserbarrieren schlängeln oder einen Weg finden, nicht von fiesen Selbstschussanlagen erlegt zu werden – als kluger Waschbär-Langfinger schnappt Ihr Euch dafür kurzerhand ein Fass und nutzt dieses zugleich als Tarnung und Schutz vor den ansurrenden Geschossen.

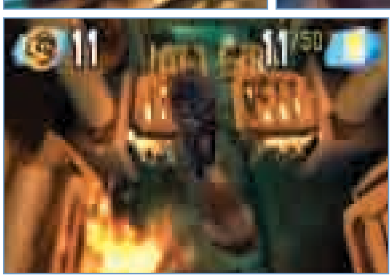
Während sämtliche Charaktere durch 'Toon Shading' einem professionellen Zeichentrickfilm entsprungen zu sein scheinen, verzichtet die detailverliebte Umgebung auf unnötigen Cel-Shading-Schnickschnack. Das optische Gesamtergebnis ist ohne Fehl und Tadel und überzeugt neben der ständig flüssigen Darstellung durch ein liebevolles Design: Kein Wunder, war doch der Chefgrafiker vorher u.a. beim Verlag DC als Comiczeichner aktiv. "Sly Raccoon" soll noch im Herbst in Europa für die PS2 erscheinen – hält das fertige Spiel, was die erste Demo verspricht, steht Sony-Anhängern ein frisches und lohnenswertes Hüpfspiel-Erlebnis ins Haus. *us*



Zuviel Licht ist ungesund: Spioniert die Route der Scheinwerfer aus, um Euch unerkannt im Schatten nach vorne zu pirschen.

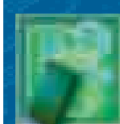






Bunte Sache: Am Ende der spielbaren E3-Demo macht ein Vorschaufilm Lust auf die späteren "Sly Raccoon"-Abschnitte samt neuer Herausforderungen.

Sly Raccoon



GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	SEPTEMBER

Coole Charaktere und Story, edle Cel-Shading-Optik mit eigener Note und durchdachte Jump'n'Run-Abschnitte: Der Gauner-Waschbär gefällt in allen Aspekten und hat das Zeug zum ganz großen Hüpfspielstar.



Stirb langsam

"Headhunter" war gestern, jetzt wird's richtig hart: Namco schickt Euch als einsamen Helden in das bleihaltige Abenteuer "Dead to Rights".





Jede Menge Fallobst: Jack Slate erwehrt sich meisterlich mit Fäusten und Füßen seiner Haut.

Grant City war einst ein beliebtes Goldgräberstädtchen, doch das rasante Wachstum tat dem Dorf nicht gut: Heute gilt die Betonwüste als der 'härteste Ort der Welt'. Mitten drin im Moloch geht gerade der Cop Jack Slate seinem Dienst nach, als er zum Ort eines Mordes gerufen wird – nur um festzustellen, dass sein Vater das Opfer ist. Doch damit nicht genug: Als er der Spur der Täter nachgeht, wird ihm unversehens selbst ein Mord angehängt. Aus dem harten Polizisten wird so ein Flüchtiger, der von allen Seiten unter Beschuss genommen wird, aber dennoch nichts als Rache im Sinn hat.

Im Gegensatz zu den meisten Namco-Produkten wird "Dead to Rights" nicht in Japan, sondern in den USA entwickelt. Unter der Federführung von Hollywooderfahrenen Produzenten werkelt ein 50 Mann starkes Team seit rund zwei Jahren an Jack Slates Abenteuern, die unter dem Genrebegriff 'Action Noir' firmieren: Damit gemeint ist die Verknüpfung von kerniger Videospielaction (die sichtlich von Titeln wie "Headhunter" oder Take Twos indiziertem New-York-Cop inspiriert wurde) und dem Stil klassischer Detektiv- und Hongkong-Filme etwa eines John Woo.

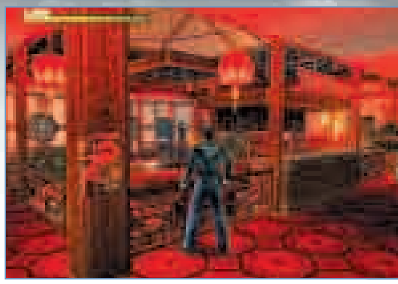
Die meiste Zeit blickt Ihr bei "Dead to Rights" über Slates Schultern, während Ihr Euch durch feindverseuchte Szenarien wie modrige Hinterhöfe, düstere Hochhausdschungel oder einen grell designten Discoschuppen schlagt. Per Schultertaste nehmt Ihr automatisch Gegner ins Visier, effektiver sind allerdings Angriffe im Nahkampf: Setzt Ihr nämlich einen Kontrahenten mit Kicks und Hieben außer Gefecht, könnt Ihr kurzerhand dessen Waffe an Euch nehmen und damit für noch mehr Verwüstung sorgen. Alternativ schnappt Ihr den Schurken und nutzt ihn im Schwarzenegger'schen "Total Recall"-Stil als lebendes Schutzschild – im Bleihagel wird zudem mit Blut nicht gespart, zarte Gemüter sind hier fehl am Platz.

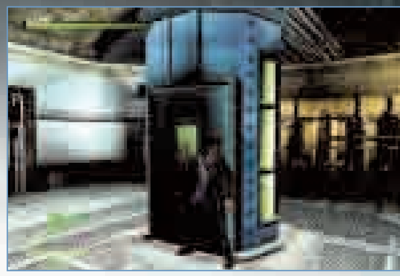
Ist Euer Adrenalinspiegel durch die Daueraction hoch genug, könnt Ihr auf Euren einzigen Helfer zurückgreifen: Der Husky Shadow fällt dann auf Knopfdruck unachtsame Feinde an und klaut ihnen zum Überfluss noch die Wummen. Der Vierbeiner erweist sich auch an anderen Stellen als nützlich: Kommt Slate nicht weiter, schlüpft Ihr kurzerhand in die Haut des tierischen Begleiters und erschnüffelt Mittel und Wege, um das Herrchen weiterzulotsen. Neben Kämpfen und Ballereien (inklusive obligatorischer 'Matrix'-Zeitlupe) sorgen zahlreiche Minispiele für Abwechslung: Ähnlich der "Shenmue"-QTE-Events müsst Ihr z.B. als hilfsbereite Stripperin fiese Türsteher durch aufreizende Tänze ablenken. Zusätzlich wollen Bomben entschärft und Schlösser geknackt werden, der Einsatz verschiedener fahrbarer Untersätze kommt ebenfalls nicht zu kurz.

Auch wenn bislang nur die Xbox-Version für den Sommer fest angekündigt wurde, sind Umsetzungen für PS2 und Gamecube zum Jahresende hin im Gespräch – wer auf harte und interessante Action-Kost rund um eine vielversprechende Krimistory steht, merkt sich "Dead to Rights" schon mal vor. *us*



Allein gegen alle: Zum Glück habt Ihr dank halbautomatischer Zielerfassung auch gegen solche Übermachten eine Chance.

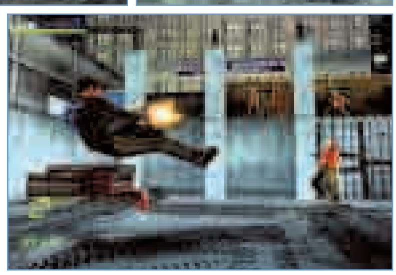




Euer Weg führt durch abwechslungsreiche Szenarien wie China-Restaurants und Fabriken – oft ist vorsichtiges Pirschen angesagt.







Tierische Hilfe: Wird Euch die Ballerei zuviel, tritt auf Knopfdruck Euer treuer Husky Shadow in Erscheinung (oben).

Dead to Rights

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	NAMCO
D-RELEASE	3. QUARTAL

In eine spannende Story gewandete, blutige Baller- und Prügelaction, die mit ausgefeilter Steuerung und witzigen Minispielen gefällt.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.





Guten Appetit: Wenn die modrigen Zombies an Rebeccas Hals knabbern, solltet Ihr unbedingt eine der Defensiv-Waffen wie Messer oder Elektroschocker zücken können.



Die atemberaubenden Licht- und Schatteneffekte steigern die schaurige Atmosphäre erheblich

Horror 1. Klasse



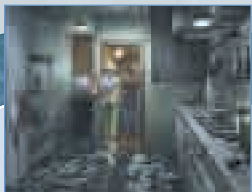
Das Geheimnis wird endlich gelüftet: Erfahrt in "Resident Evil Zero" die Hintergründe der Zombie-Invasion in Raccoon City.

Online-Horror:

Auf der E3-Pressekonferenz hielt Sony für alle Anwesenden eine dicke Überraschung bereit. Erstmals wurde dort ein kurzes Video von dem PS2-Multiplayer-Abenteuer "Resident Evil Online" gezeigt. Zu sehen waren von Zombies bevölkerte Straßen, düstere Schulhausgänge und natürlich Räume aus einem gespenstischen Landhaus. Wieviele Leute letztendlich online gleichzeitig zocken dürfen, wie sich der Spielablauf gestaltet und welche Protagonisten durch die Schauplätze stapfen, ist noch unklar. Im Video vorkommende Splitscreen-Szenen lassen jedoch auch auf gesellige Offline-Action hoffen.

Wie der Horror begann: In der amerikanischen Kleinstadt Raccoon City entdeckt die Polizei schrecklich entstellte Leichen, laut Augenzeugen halb aufgefressen von einer seltsamen Kreatur. Die Beamten fackeln nicht lange und beauftragen eine Spezialeinheit, das S.T.A.R.S.-Bravo-Team, mit der Aufklärung der mysteriösen Zwischenfälle. Der mehrköpfige Elite-Trupp schnappt sich den nächsten Hubschrauber und macht sich auf zum Einsatzort. Ein technisches Problem zwingt den Helikopter zu einer gewagten Notlandung – wie durch ein Wunder entkommt das Bravo-Team mit dem Schrecken. Die komplette Ausrüstung wird jedoch bei dem Crash in den Wäldern Raccoon Citys zerstört.
Bei der Untersuchung der näheren Umgebung machen die Elite-Kämpfer eine grausige Entdeckung: Unter einem umgestürzten Militär-Truck liegen mehrere tote Navy-Soldaten, die von irgendjemand oder irgendetwas geradezu abschlachtet worden sind. Auf Befehl von Commander Enrico beginnt das Bravo-Team mit der Suche nach Captain Billy Cowen, einem Offizier, der eigentlich mit an Bord des Trucks hätte sein sollen – doch er bleibt (zunächst) spurlos verschwunden...

Wiedergeboren



"Zero" sollte kurz nach dem indizierten zweiten Teil erscheinen

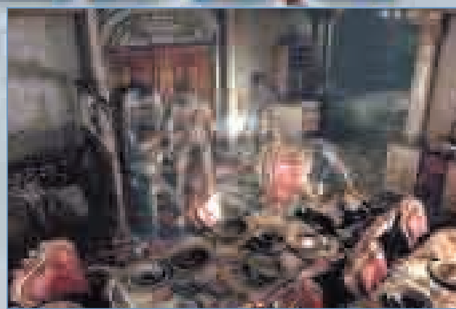
WAS HABEN "Resident Evil Zero" und "Starfox Adventures" gemeinsam? Beide Titel waren ursprünglich fürs N64 geplant und auf der E3 2000 erstmals spielbar. Capcoms Horror-Schocker wies schon damals viele Features der jetzigen Gamecube-Version auf: das Heldenduo Rebecca Chambers und Billy Cowen, die Möglichkeit, zwischen den Charakteren jederzeit zu wechseln, sowie die Story mit den Schauplätzen im Zug und in der näheren Umgebung von Raccoon City. Natürlich war die N64-Optik der aktuellen Cube-Grafik meilenweit unterlegen, doch die Atmosphäre überzeugte schon anno 2000 auf dem Modul-Schlucker: Beklemmend enge Zuggänge, aggressive Untote und dramatische Feuergefechte zogen den mutigen Spieler in den Bann.







Kaum wiederzuerkennen: Die für damalige Verhältnisse durchaus spektakuläre Optik sorgt angesichts der bombastischen Gamecube-Version heute nur noch für ein müdes Lächeln.



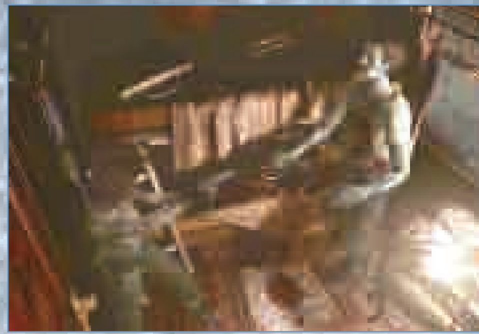
Wo bin ich: Über Areale neben dem Zug hüllt sich Capcom noch in Schweigen.

Teamwork

Seit dem Erscheinen des ersten "Resident Evil"-Teils anno 1996 hielt sich Capcoms Entwickler-Team mit einschneidenden Neuerungen im Spielablauf vornehm zurück: einige Inventar-Modifikationen hier, eine alternative Verteidigungsvariante da – doch damit ist jetzt Schluss. Survival-Horror-Vorreiter Shinji Mikami und seine Mannen haben sich beim Gamecube-exklusiven Abenteuer "Resident Evil Zero" von Titeln wie "Banjo-Tooie" (N64) oder "Ico" (PS2) inspirieren lassen. Doch keine Angst! Die Einflüsse der genannten Spiele beschränken sich auf das 'Buddie'-Feature – Ihr müsst Euch auch weiterhin mit schlurfenden Zombies, mutierten Echsenwesen und anderen blutgierigen Monstern herumschlagen. Neu ist dabei allerdings, dass Ihr dies bei einem Großteil des Einsatzes zusammen mit einem Partner macht.
Auf dem Capcom-E3-Stand durften wir das neu hinzugekommene Spielelement erstmals ausführlich antesten: Die junge S.T.A.R.S.-Agentin Rebecca Chambers und ihr mysteriöser Begleiter Billy Cowen müs-



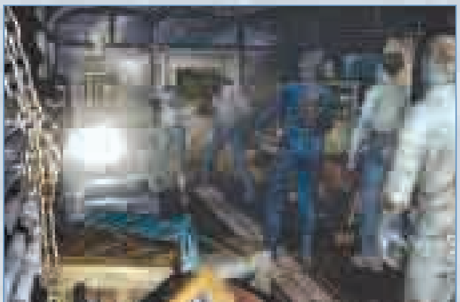
Details bis zum Anschlag: Die vorgerenderten Hintergründe wurden wie im Remake des ersten Teils durch allerlei Animationen und eingepasste Filmschnipsel aufgepeppt – schrecklich schön.





Waffengewalt: Mit der simplen Knarre habt Ihr gegen diese Überzahl wenig zu melden – das Schrotgewehr ist die bessere Alternative.





Ich nehm' den Dicken, Du den Dünnen: Dank der neuen 'Buddy'-Funktion räumt Ihr jetzt erstmals in Stereo mit der untoten Brut auf.



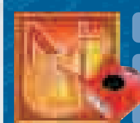
sen sich in einem fahrenden Zug gegen Horden von Untoten behaupten. Für die Steuerung Eures schlagkräftigen Duos ergeben sich dabei drei Möglichkeiten. Variante 1: Die beiden Charaktere agieren getrennt voneinander in unterschiedlichen Sektionen des Zuges. Ständiger Funkkontakt schützt Euch vor ungebetenen Überraschungen. Während Ihr beispielsweise mit Rebecca auf Erkundungstour geht, ruft Billy plötzlich nach Hilfe. Ein Knopfdruck und Ihr schlüpft in das tätowierte Muskelpaket, mit dem Ihr Euch sogleich durch gezielte Pistolenschüsse der drohenden Zombie-Gefahr entledigt. Danach wechselt Ihr zurück zur Kollegin und setzt mit ihr die Suche fort. In Variante 2 befinden sich beide Protagonisten im selben Raum: Via Tastenkommando fordert Ihr Euren Partner zum Folgen auf – von nun an begleitet Euch die zweite Spielfigur wie ein treuer Hund auf Schritt und Tritt. Variante 3 gleicht Nummer 2, mit dem Unterschied, dass Euch Euer Kompagnon bei Feindkontakt mit Waffenpower zur Seite steht. Wollt Ihr dessen Munitionsreserven schonen, wechselt Ihr einfach wieder zu Variante 2. Dieses neue Feature offeriert einige taktische Finessen: Säubert mit doppelter Schussgewalt Abschnitte von lästigen Feinden, löst knifflige Rätsel von verschiedenen Orten aus oder stellt Euch schützend vor den angeschlagenen Partner. Sollte im Kampf allerdings ein Held das Zeitliche segnen, heißt es auch für den anderen 'Game Over'.

Altbekanntes

Abgesehen von dem 'Buddie'-Feature überzeugt "Resident Evil Zero" mit den Tugenden des Gamecube-Remakes von Teil 1: Die praktische Abwehrfunktion schützt Euch weiterhin vor einem gegnerischen Biss (rammt den Untoten ein Messer in den Kopf), ein Zug am C-Stick lässt den Helden eine 180°-Wende vollführen, atmosphärischer Surround-Sound begleitet jeden Eurer Schritte und während des gesamten Abenteuers dürft Ihr Euch an einer absolut atemberaubenden Optik ergötzen. In puncto Grafik setzt Capcom erneut auf vorgerenderte Kulissen und Polygon-Charaktere mit Echtzeit-Schatten. Allerdings wirken die Szenarien dank den vielen animierten Objekten (z.B. hernieder prasselnder Regen, flackerndes Kaminfeuer und Hell/Dunkel-Spielereien an den Waggonwänden) noch lebendiger als im Gamecube-Erstling. Keine Frage: "Resident Evil Zero" wird ein würdiger Beginn der bekannten Serie. *os*

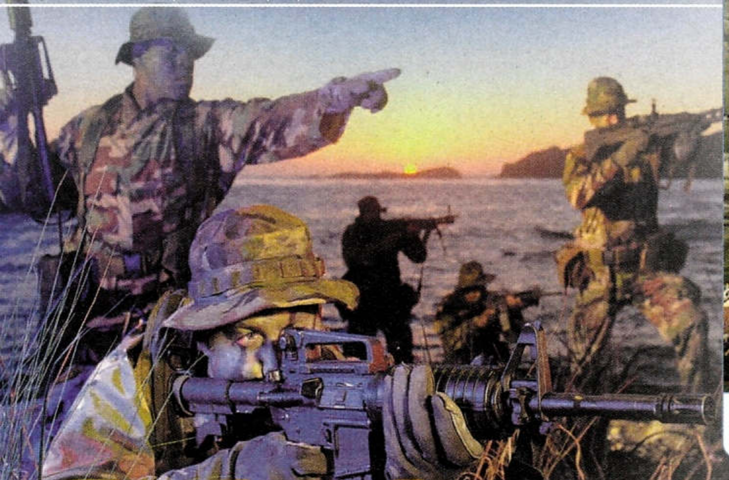


Resident Evil Zero



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	CAPCOM
D-RELEASE	4. QUARTAL

Wie alles begann: Auch Capcoms zweite Zombie-Hatz auf dem Gamecube schockiert mit phänomenaler Optik und dichter Atmosphäre – das neuartige 'Buddy'-Feature bringt frisches Blut ins traditionelle Geschnetzel.

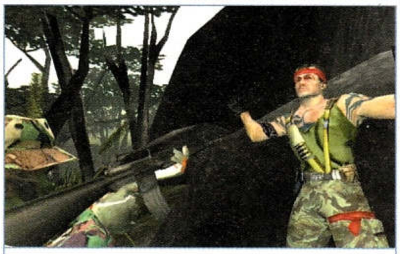




Hier erfüllt Ihr gerade einen Regierungsauftrag in Thailand – passt auf, nicht in eine Falle der ortskundigen Gegner zu stolpern.

Geheimer Krieg

Sony eröffnet eine neue Front: "Socom: US Navy Seals" schickt Euch auf PS2 in den Anti-Terror-Kampf.



Festgesetzt: Ein Rebell wurde gefangengenommen. Er gibt ein gutes Beispiel für den Detailgrad der Polygon-Charaktere.



Entsprechend der Umgebung wird Eure Ausrüstung angepasst: Hier kämpft Ihr im tiefen Schnee Alaskas.

***Überläufer:** Wer die Biographie der "Socom"-Entwickler Zipper Interactive liest, gerät ins Grübeln. Büro in Seattle, veröffentlichte Spiele z.B. "Mech Warrior 3" und "Crimson Skies" – beide für PC und von Microsoft publiziert. Heute wird's den Konzern ärgern, dass er sich Zipper nicht einverleibt oder mit ein paar Millionen gesponsort hat: "Socom" hätte in den USA alle Chancen gehabt, den 'Xbox Live'-Online-Service attraktiv zu machen.*

Erstaunliche Wandlung: Auf der Pressekonferenz zur letztjährigen E3 erntete Sony mit einer "Socom"-Demo nur die müden Blicke der Anwesenden – diesmal scharten sich die Messebesucher um die spielbaren Versionen. Mit der Hauptgrund: Der taktische Third-Person-Shooter hat während der zwölfmonatigen Weiterentwicklung optisch mächtig zugelegt. So verwöhnen den Terroristenjäger nicht nur feine Texturen, atmosphärische Wettereffekte und (dank Anti-Aliasing) glatte Kanten, auch die Kämpfer – Freund wie Feind – glänzen mit hohem Detailgrad und geschmeidigen Animationen. Der Realismusgrad kommt nicht von ungefähr: Nicht nur, dass Texturen von Kleidung, Gesichtern oder Waffen digitalen Aufnahmen der originalen Pendants entstammen, Mitglieder der titelgebenden US-Spezialtruppe stellten sich für umfangreiche Motion-Capture-Aufnahmen zur Verfügung.
Auch die Aufgaben, die Euch gestellt werden, scheinen dem Handbuch der Elite-Soldaten entnommen: Insgesamt zwölf Missionen führen Euch in die vier Krisenherde Alaska, Kongo, Turkmenistan und Thailand. Im Verband mit drei cleveren KI-Kameraden rettet Ihr Geiseln, schaltet Zielobjekte aus oder jagt eine Rebelleneinrichtung in die Luft. Dabei ist Vor- und Umsicht überlebenswichtig – gegen eine Übermacht hellhöriger Terroristen kommt Ihr nur durch die Methoden des leisen Kriegs an: Schleichen, Verstecken, Snipern, das Werfen von Rauchbomben und das Legen von Minen gehören zu Eurem Soldatenalltag. Noch elementarer ist allerdings die Zusammenarbeit mit Euren Kollegen: Über ein dem Spiel beiliegendes USB-Headset gebt Ihr den KI-Kämpen kurze Wortkommandos – etwa 300 Begriffe sollen im fertigen Spiel verstanden werden.



So muss ein Seal aussehen: Die Entwickler erhielten umfangreiche Unterstützung der US-Truppe.

Du bist nicht allein

Damit ist aber die Daseinsberechtigung des Kopf-Mikros nicht erschöpft, denn "Socom" bietet neben spannenden Einzelspieler-Szenarien auch einen kompletten Online-Multiplayer-Modus. Sony vertraut sogar so stark auf die Internet-Variante, dass "Socom" mit der erste Titel sein wird, der den im August in den USA erscheinenden Netzwerk-Adapter unterstütz. Über Breitband dürfen sich zwei Teams mit je acht Zockern Saures geben – dank hoher Übertragungsrate darf dabei stetig via Headset kommuniziert werden. Zwölf Karten soll die Multiplayer-Variante insgesamt bieten, gespielt wird in drei verschiedenen Modi: Bei 'Demolition' muss die gegnerische Basis zerstört werden (allerdings gibt's nur einen Sprengsatz im Level), bei der Geiselbefreiung werden Zivilisten gefangen gehalten bzw. befreit und bei 'Suppression' heißt's ganz einfach: Töte oder werde getötet. Dumm nur, dass die Chancen für eine Deutschland-Veröffentlichung momentan eher schlecht stehen – siehe vorheriger Satz... *sf*



Über politische Korrektheit lässt sich streiten: Im Spiel heißt dieses Szenario Turkmenistan – Tora Bora sah im TV auch nicht anders aus...



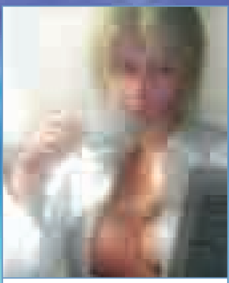
Socom: US Navy Seals

GENRE	TAKTIK-SHOOTER
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Innovative strategische wie actionreiche Terroristenjagd: Dank Headset gebt Ihr Eurem KI-Trupp Anweisungen oder unterhaltet Euch mit bis zu 15 Spielern beim "Counter-Strike"-artigen Online-Geplänkel.

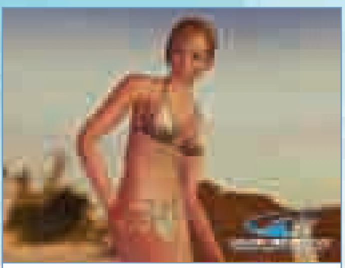
Strandmiezen

Genug gekloppt: Tecmos leichtbekleidete Girlie-Schar prügelt nun bei "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" das runde Leder übers Netz.



Sind natürlich wieder dabei: Erstklassige (und freizügige) FMV-Filme.

Wir erinnern uns: Am Ende von "Dead or Alive 3" landet Denis-Rodman-Verschnitt Zack zur Siegesfeier in einem Kasino – prompt gewinnt er dort genug Geld, um sich ein tropisches Inselparadies zu leisten. Damit es ihm dort nicht langweilig ist, lädt er kurzerhand zu einem neuen "Dead or Alive"-Wettbewerb mit zwei Besonderheiten: Zum einen sind diesmal nur weibliche Teilnehmer willkommen, zum anderen geht es diesmal nicht um das Verprügeln der Konkurrenz, sondern um Beach Volleyball.



Willkommen im Club: Die aparte Ex-Olympionikin Lisa stößt als Neuzugang zum "Dead or Alive"-Girlietrupp.

Wie es sich für einen schweißtreibenden Sport unter heißer Südseesonne gehört, wird natürlich leicht gekleidet gespielt: Kasumi, Tina & Co. hüpfen in entsprechend knappen Badeanzügen und Bikinis über den Sand. Trotz der optischen Reize werden die Grundregeln nicht außer Acht gelassen: Je zwei Mädels bilden ein Team und baggern, pritschen und schmettern den Ball nach spätestens drei Berührungen möglichst so in die gegnerische Hälfte, dass die Konkurrentinnen nicht mehr ran kommen. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Beziehung Eures Duos untereinander: Können sich die beiden Frauen nicht riechen, geht eine Aktion eher in die Hose als bei einem freundschaftlich gesinnten Gespann. Zum Glück könnt Ihr gewonnenes Preisgeld in einem Laden auf den Kopf hauen und Eurer Mitspielerin rund 100 knappe Outftis und Extras wie Sonnenbrillen schenken – trefft Ihr dabei ihren Geschmack, tut das dem harmonischen Miteinander gut.

Damit sich die Girlies auf Dauer nicht langweilen, gibt es auf Zacks Insel weitere Ablenkungen: So bewundert Ihr in einem Kino Trailer anderer Tecmo-Spiele wie das angekündigte "Ninja Gaiden", genießt in einer Konzerthalle den 20 Lieder starken Soundtrack oder versucht Euch im Spielkasino bei Poker, Black Jack und Roulette. Was es mit der in einer Spielhalle auffindbaren Mini-Version von "Dead or Alive 3" auf sich hat, verschweigt Tecmo ebenso wie weitere geplante Minispiele: Nach diversen Gerüchten dürft Ihr u.a. an einer Bademeisterinnen-Ausbildung teilnehmen, zudem sollen Tanzveranstaltungen und sogar ein Schönheitswettbewerb geplant sein.

Optisch machte der erste E3-Trailer schon einen hervorragenden Eindruck, die Animationen der Spielerinnen müssen sich vor keinem anderen Titel verstecken. Hoffen wir also, dass die spielerischen Aspekte mit der Technik mithalten können, damit "Xtreme Beach Volleyball" nicht nur als bloßer Augenschmaus für Wallungen sorgt. *us*







Keine falsche Scham: Auch beim Kampf um einen schnöden Volleyball gehen die Mädels mit vollem Körpereinsatz ran.



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

GENRE	SPORTSPIEL
HERSTELLER	TECMO
D-RELEASE	4. QUARTAL

Ballsport im Nerdcore-Format: Optisch ungemein reizvolle Fleischbeschau im "Dead or Alive"-Universum, die hoffentlich auch spielerisch was auf dem Kasten hat – die angekündigten Spieloptionen klingen jedenfalls vielversprechend.





Es gibt viel zu tun: Im Shop auf Zacks Insel kauft Ihr z.B. neue Outfits für Eure Teampartnerin.

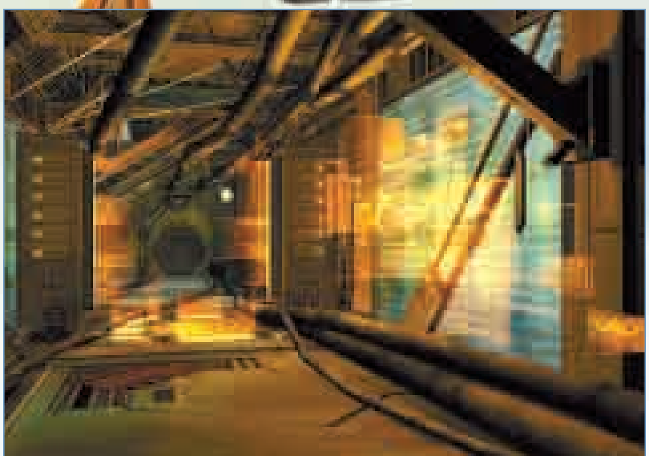




Fette Wummen, fette Gegner: Trotz Schwerpunkt auf Abenteuer kommen auch Fans brachialer Action bei "Metroid Prime" nicht zu kurz. Die Lock-On-Funktion ist für einen Ego-Shooter zudem äußerst ungewöhnlich.

Femme fatale

Die Legende lebt: Nach über acht Jahren Abstinenz kehrt Nintendos Cyber-Lady Samus Aran mit einem eigenen Abenteuer in die Videospielwelt zurück.



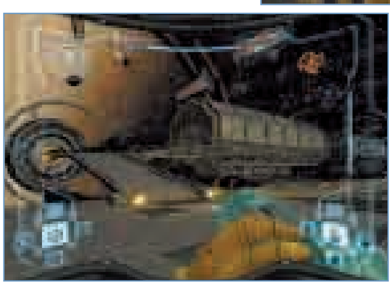
Auf der E3 begleiteten wir Samus durch eine havarierte Raumstation, in der fertigen Version wird dies aber nur der Auftakt eines gigantischen Abenteuers sein.

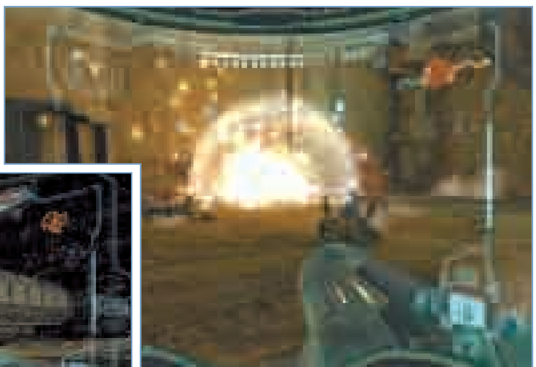
Denn abgesehen von zwei Kurzauftritten in den erfolgreichen "Super Smash Bros."-Prügeleien für N64 und Gamecube ließ sich Nintendos SciFi-Veteranin (die gepanzerte Amazone ist immerhin seit Mitte der 80er im Geschäft, näheres über die "Metroid"-Saga erfahrt Ihr im Kasten) lange nicht mehr blicken. In Vergessenheit geraten ist die harte Weltraumheldin deshalb aber weder bei ihren Fans noch bei Nintendo selbst: Mit der Ankündigung, dass man die hauseigenen Entwickler Retro Studios aus dem texanischen Austin mit einer 128-Bit-Fortsetzung beauftragt habe, sorgte BigN international für große Vorfreude. Doch selbige erhielt – ähnlich wie bei Bekanntwerden von Links ungewohntem Cartoon-Kleid – nach Veröffentlichung der ersten Screenshots einen herben Dämpfer. Plante der US-Entwickler doch, das einst als '2D-Spielspaß in Perfektion' gefeierte Spektakel in moderner Ego-Perspektive fortzuführen. Auf der E3 konnten wir uns endlich persönlich einen Eindruck von der Qualität von Samus' Polygon-Debüt machen.

Fesselnder Ego-Trip

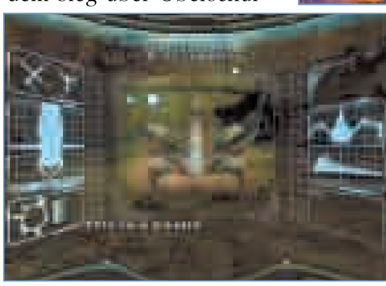
Bei der Story knüpft das 128-Bit-Debüt direkt an den SNES-Vorgänger an: Nach dem Sieg über Oberschurke Mother Brain und die mysteriösen Metroids kehrte eine kurze Periode des Friedens in die Galaxis ein. Doch in jüngster Zeit wurden verdächtige Vorkommnisse auf dem entlegenen Planeten Tallon IV beobachtet. War der Untergang der intergalaktischen Störenfriede mit der gewaltigen Explosion auf Zebes im letzten Abenteuer doch noch nicht besiegelt? Erneut schlüpft die smarte Kopfgeldjägerin in ihren futuristischen Kampfanzug, um Licht ins Dunkel der Geschehnisse zu bringen…

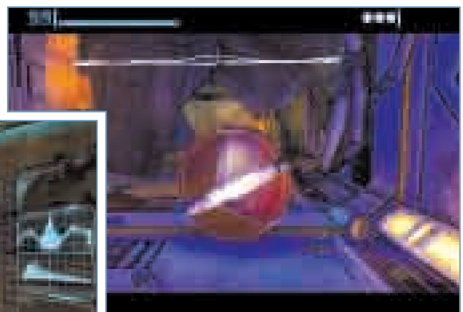
Wer aufgund der First-Person-Ansicht allerdings ein übliches Fließbandgeballer erwartet, liegt daneben. Effektvolle Feuergefechte mit polygonalen Aliens stehen zwar weit vorne auf dem Spielplan – inklusive eines ansehnlichen Arsenals mit bewährten Waffen wie Eiskanone und Raketen –, doch bereits hier blitzen Genre-untypische Ansätze durch: Auf Knopfdruck kann Eure Heldin beispielsweise einzelne Exemplare der Monsterbrut via Lock-On-Funktion aufs Korn nehmen und wie in einem Third-Person-





Weltraum-Terror: Die weitläufigen Innen- und Außenlevels verwöhnen Euer Auge mit detailierter Architektur und konstanter Bildrate.





Multi-Cyborg: Per Scanner tastet Samus ihre Umwelt ab (links), in Ballgestalt rast Eure Heldin durch enge Schächte.



Mitten drin: Die Pro-Logic-II-Unterstützung verspricht eine packende Surround-Sound-Kulisse.

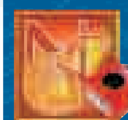


Beliebte "Super Metroid"-Ausrüstung wie Eisstrahler oder 'Grappling Hook' kommt auch auf dem Cube zum Einsatz

Action-Adventure elegant um sie herum tänzeln. Der Schwerpunkt des SciFi-Epos liegt aber erneut auf dem Erforschen einer komplexen Spielwelt: So beginnt Samus' Abenteuer auf einer verwüsteten Raumstation, die über Tallon IV schwebt, später setzt Ihr den Trip in zahllosen Innen- und Außenlevels des fremden Planetens fort. Und ohne Hirnschmalz bzw. Geschick kommt Ihr dort nicht weit – doch glücklicherweise hat Euer Hightech-Kampfanzug wieder einige Gimmicks parat: Auf Wunsch schaltet Ihr jederzeit in den Scan-Modus, um knifflige Kontrahenten, verschlossene Schleusen und Computerterminals nach Schwachpunkten respektive Öffnungsmechanismen oder sonstigen Hinweisen abzusuchen. Den praktischen 'Grappling Hook' kennen "Metroid"-Veteranen bereits aus dem Vorgänger: An bestimmten Stellen schwingt sich Eure Heldin Indiana-Jones-artig über gähnende Abgründe. Selbst die Ball-Verwandlung haben die Retro Studios nicht vergessen. Ist die gegnerische Übermacht zu groß, transformiert Samus blitzartig in Kugelform und rollt dem außerirdischen Gesinde einfach davon. Natürlich erforscht Ihr in diesem Stadium auch klaustrophobisch enge Luftschächte, katapultiert Euch via Bombe auf höher gelegene Ebenen oder rast im Höllentempo gewundene Röhren entlang.

Wie es scheint, haben die Entwickler unter Aufsicht von Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto die Tugenden der altgedienten Saga erfolgreich in ein technisch zeitgemäßes Gewand gesteckt: Eine konstant hohe Bildrate, prächtige Licht- und Explosionseffekte sowie ein überraschend eingängiges Spielkonzept machten auf jeden Fall Lust auf mehr. Freuen wir uns auf einen heißen Herbst. *cg*

Metroid Prime



GENRE	EGO-ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	4. QUARTAL 2002

Wiedersehen macht Freude: Auch in der Ego-Perspektive steht der Name "Metroid" für spannungsgeladene Forscher-Abenteuer und effektvolle SciFi-Action – Samus' Rückkehr wird ein Hit!

Rare Spielspaßgranate



Geburt eines Mythos: Das erste "Metroid" erschien anno 1986 fürs NES.

DIE SENSATION WAR PERFEKT, als der schwergepanzerte und maskierte Held von "Metroid" nach zähem Kampf gegen Weltraum-Invasor Mother Brain den Helm vom Kopf nahm. Nicht das Pixel-Antlitz des gängigen Arnold-Schwarzenegger-Verschnitts war da auf dem TV-Bildschirm zu sehen, sondern eine langhaarige Bitmap-Schönheit. Ohne es zu ahnen, hatten NES-Besitzer eine weibliche Heldin durch ein packendes Plattform-Abenteuer der Extraklasse geführt – anno 1986 noch ein echtes Novum. So avancierte Waffenweib Samus Aran zwar zu einem beliebten Nintendo-Charakter, mit Fortsetzungen hielt sich der japanische Großkonzern entgegen seiner üblichen Veröffentlichungspolitik jedoch stark zurück. Erst 1991 erfolgte mit "Metroid 2: Return of Samus" die längst überfällige Rückkehr, wenn auch 'nur' auf dem Game Boy. Dass Zockerveteranen aber noch heute leuchtende Augen kriegen, sobald der Name "Metroid" fällt, liegt an Samus' drittem Einsatz: Das Meisterwerk "Super Metroid" sorgte anno 1994 durch eine brillante Mischung aus Erforschen eines komplexen SciFi-Labyrinths und dem Finden immer neuer Waffen und Fähigkeiten für Begeisterung – MAN!AC vergab seinerzeit satte 95% Spielspaß. Der Ruf nach einem weiteren Ableger blieb jedoch lange ungehört, lediglich Konamis fulminantes PSone-Abenteuer "Castlevania: Symphony of the Night" stimmte darbende Fans mit ähnlichem Konzept zufrieden. GBA-Besitzer dürfen sich hingegen die Hände reiben, werkelt das japanische Orginal-Team des SNES-Meilensteins doch an einer vielversprechenden Handheld-Fortsetzung mit dem Namen "Metroid Fusion".



Das Game-Boy-Sequel bot bei trister Schwarzweiß-Grafik optimalen Spielspaß



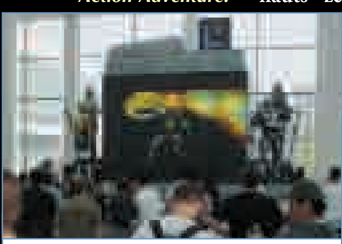
"Super Metroid" wurde hierzulande in XL-Pappbox mit Spieleberater ausgeliefert



Psychotrip

Ein Meister des Grafik-Adventures kehrt zurück: Mit "Psychonauts" inszeniert Tim Schafer das bislang skurrilste Xbox-Spiel.

Nachdem LucasArts bereits der "Monkey Island"-Reihe einen gelungenen PS2-Ausflug spendierte, wird nun an der Konsolen-Fortsetzung eines weiteren Kult-Grafikadventures gewerkelt. Tim Schafers "Full Throttle" bekommt einen zweiten Teil, der 2003 auf sämtlichen Next-Gen-Systemen erscheinen soll. Bis auf die Ankündigung und einen kurzen, nichtssagenden Trailer auf der E3 herrscht allerdings Info-Ebbe. Hoffentlich nur eine Frage der Definition: LucasArts selbst spricht von einem Action-Adventure.



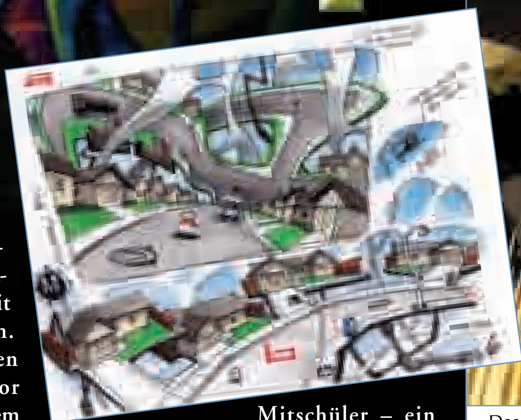
Mehr als die Ankündigung und ein kurzes Renderfilmchen des Next-Gen-"Full Throttle" gab's auf der E3 nicht



Durch Pyrokinese räumt Raz die Dornenbarriere beiseite, durch die Anstrengung nimmt seine psychische Stabilität (rechts oben) ab.



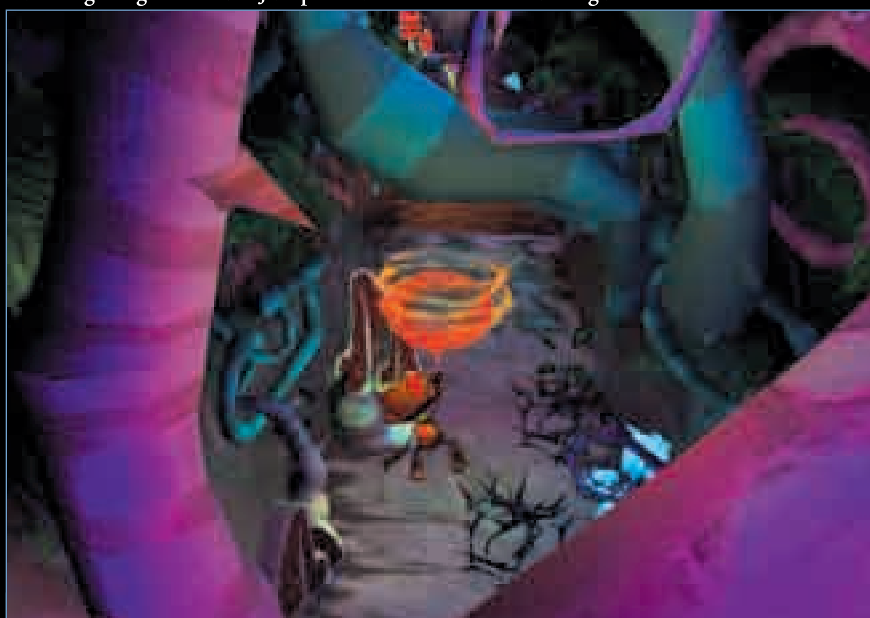
Das Ferienlager für Psi-begabte Kinder ist noch der normalste Ort, zu dem es Euch verschlägt. Es dient als Ausgangspunkt zur Reise in fremde Gehirne.



Grim Fandango", "Full Throttle", "Day of the Tentacle": Namen, die Spieler mit PC-Vergangenheit zu nostalgischem Seufzen animieren. Hinter den mit liebevoll entwickelten Charakteren und grandiosem Humor ausgestatteten Grafik-Adventures aus dem Hause LucasArts steckte ein Designer, dessen Namen sich in Zukunft vor allem Xbox-Zocker merken sollten: Tim Schafer. Nach seiner Trennung vom langjährigen Arbeitgeber LucasArts gründete der Amerikaner sein eigenes Studio Double Fine Production in San Francisco. Seit Juli 2000 wird dort an neuen Konzepten gewerkelt – mit "Psychonauts" durften wir auf der E3 hinter verschlossenen Türen die ersten Früchte kreativer Monate in Augenschein nehmen.

Heavy Mental

Schon Story und Spieldesign von "Psychonauts" zeigen, dass Schafer seinen Sinn für Skurrilitäten nicht verloren hat. Hauptfigur des 3D-Jump'n'-Runs mit dezenten Action-Adventure-Ansätzen ist Raz, ein Knirps, der seinen psychokinetischen Kräften in einem Ferienlager Feinschliff verleihen will. Doch während sich der Kleine in Gedankenkontrolle übt, verschwinden aus dem Camp reihenweise paranormale Mitschüler – ein anonymer Bösewicht entführt die Kinder und klaut deren Hirne. Ihr als Raz seid an der Reihe, den Vorgängen auf den Grund zu gehen – und der findet sich großteils in den Köpfen anderer Charaktere. Denn nur ein geringer Teil der Jump'n'Run-Levels reiht sich in der realen Welt aneinander, die meisten der 27 Szenarien befinden sich in den Gedankenwelten teils extrem schizoider Figuren. Nachdem Raz in



Neben gewohnten Jump'n'Run-Tugenden beherrscht Raz auch diverse Psychotricks: Hier schwebt Ihr an einer Energieblase hängend über einen gefährlichen Abgrund.



Abstruse Angreifer: Die Gegner stehen der Landschaft in Abgedrehtheit kaum nach.







den Schädel einer Person geschlüpft ist, wird er mit den jeweiligen Neurosen, Ängsten und bösen Träumen konfrontiert, die sich nicht nur in Form von kleinen und großen Gegnern durch das Level ziehen, sondern auch auf das Aussehen der Landschaften kräftigen Einfluss haben. In der von Schafer vorgeführten Demo trieb sich Raz im Hirn eines kleinen, von Alpträumen geplagten Mädchens herum: Ihr Kuscheltier, ein kleines Häschen, ist verschwunden, zudem ist ihr Vater Metzger. So kommt es nicht von ungefähr, dass riesige, herumstehende Koteletts die Landschaft in ihrem Hirn prägen und Raz zum Levelende gegen einen hässlichen mutierten Riesenhasen antreten muss.

Kopf-Akrobat

Neben der Hüpferei bedient sich Euer Alter Ego diverser Psychotricks: Aus paranormaler Energie formt Ihr z.B. wabernde 'Denkblasen', die als Trampolin oder Fallschirm benutzt werden, Psychoblitze dienen der Verteidigung, durch Pyrokinese fackelt Ihr ein Dornenfeld ab, um es unbeschadetet zu durchqueren. Allerdings seid Ihr nicht unendlich mit mentaler Kraft gesegnet: Ist Eure Energie durch exzessive Nutzung oder Feindberührung aufgebraucht, werdet Ihr aus dem Hirn Eures Opfers geworfen und müsst das Level von Neuem beginnen.

Neben der herrlich abgefahrenen Idee, Jump' n'Run-Szenerien in die Tiefen des menschlichen Unterbewusstseins zu verpflanzen, beeindruckt vor allem die grafische Gestaltung von "Psychonauts". Das Charakter- und Landschaftsdesign ist einfallsreich und bizarr – am ehesten erinnern die schrägen Figuren und Optiken an den Stil von Tim Burtons Animationsfilm "Night before Christmas". Auch technisch gibt sich Schafers Projekt keine Blöße: Angemessene Weitsicht und detailreiche Ausgestaltung der Areale wird nie mit Einbrüchen der Bildrate bezahlt. Einziger Minuspunkt: Bis Ihr zum ersten Mal in den Köpfen Eurer Opfer herumspuken dürft, dauert's noch ein gutes Jahr. *sf*

Mit ordentlich

Kapital durch Publisher Microsoft ausgestattet, gelang es dem Studio-Neuling Double Fine seit seiner Gründung Mitte 2000 insgesamt 27 – teils erfahrene, teils junge – Mitarbeiter zu rekrutieren. Dass hier geballtes Können angehäuft wurde, zeigt sich an den Namen der Projekte der gedienten Angestellten: "Grim Fandango", "Diablo 2", "Maximo" oder "Star Wars Starfighter" stehen im Lebenslauf des Double-Fine-Teams, zudem holte man Animationskünstler von Pixar an Bord.

PSYCHONAUTS

GENRE	3D-JUMP'N'RUN
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	2003

Der etwas andere Geschicklichkeitstest: Psycho-Knirps hüpft durch die Gedankenwelten paranoider Persönlichkeiten. Die hübsche, schräge Optik steht dem skurrilen Szenario in keiner Weise nach.





Schwingen, schweben, staunen: Schon das Lager bietet Euch reichlich Raum zum Rumtoben. Weitere 27 Levels folgen bis zum Happy End.

Programmiertes Chaos

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 5

Wie bringt man die Arbeit eines Haufens Kreativer unter einen Hut? Beim ambitionierten Xbox-Projekt "Project Ego" anscheinend nur schwer.

Ein Videospiel zu entwickeln, ist eine verzwickte Sache.

Auf der einen Seite ist es eine fantastisch freie Kunstform, in etlichen Belangen bar jeder physikalischen Limitierung, und die einzige Sorte kreativen Ausdrucks, die wirklich mit dem Betrachter interagieren kann. Andererseits ist es eine massive Ingenieurs-Leistung mit hunderttausenden Zeilen an Code sowie zehntausenden von Grafik- und Soundschnipseln, die nicht nur implementiert werden müssen, sondern auch einer Struktur und intensiven Testens bedürfen. Wenn auch nur eine dieser 'Ressourcen' verkehrt in das Programm eingefügt wird, kann das zu Problemen im gesamten Spiel führen.





In der perfekten Welt unseres brüderlichen Kollektiv-Bewusstseins ist die Organisation des Ganzen fabelhaft einfach. Wir kommen von der Programmierer-Seite, und so sind wir stolz auf unsere Fähigkeit, Dinge in ihre logischen Komponenten zu zerlegen, und mit perfekten theoretischen Lösungen für Probleme aufzuwarten.

Denkt man auf diese Weise, dann ist Big Blue Box ein Stock von Borg-Dronen, die miteinander in perfekter Harmonie arbeiten.

__GRAFIK-DRONE 1__ erschafft ein Artwork (oder eine 'Spielressource', wie der Carter-Borg sich auszudrücken pflegt). __GRAFIK-DRONE 2__ testet die Ressourcen im Spiel, um sicher zu gehen, dass sie funktionieren, bevor diese an __CHEF-GRAFIK-DRONE 1__ weitergegeben werden, die prüft, ob das Ganze mit dem Stil des Spieles harmoniert. Diese reicht sie dann weiter an die __RESSOURCEN-INTEGRATIONS-DRONE.__ Sie hat die Aufgabe, Muster, Texturen usw. in Objekte zu verwandeln, die das Programm verwenden kann. Ist dieser Teil erledigt, wird alles zur zentralen Spiele-Datenbank hinzugefügt, von der aus ein Server regelmäßig neue Versionen des Spiels auswirft.

Dies ist ein elegantes, idiotensicheres System, ein Fließbandprozess, bei dem an einem Ende das künstlerische Talent hineinkommt, und Kreaturen, Landschaften, Gebäude usw. am anderen Ende im Spiel auftauchen. Eine heitere, wunderschöne Szenerie der Effizienz.

Wie auch immer, wenn Ihr gestern Eure Köpfe in unser Büro gestreckt hättet, hättet Ihr Folgendes vorgefunden:



Der Vor-E3-Stress fordert seine Opfer: Hier zeigt sich, wie sinnvoll doch die Investition in hochwertige Büroeinrichtung ist.

Simon beim Kettenrauchen von Menthol-Zigaretten, Matts unter tausend nervösen Zuckungen verkrümmten Körper, Julian und Adam, sich anschreiend, dass der jeweils andere doch beim Überqueren der Straße einfach die Augen zu machen sollte, und unseren Chef-Grafiker Ian, der auf die Knie fiel und schrie: "Warum zur Hölle funktioniert dieses beschissene Monster immer noch nicht, Ihr nutzloser Haufen Affen" – vor einer Tafel mit den Wettquoten, welches Teammitglied als nächstes zusammenbrechen würde.

Wir arbeiten gerade an der E3-Demo unseres Titels, die dieses Jahr nicht nur eine spielbare Version der Software beinhaltet, sondern auch ein Präsentationsvideo, das jede Menge Leute sehen würden. In unserer Funktion als übermäßig stolze und sensible Entwickler ist es uns irrsinnig wichtig, was die Leute von unserem Spiel sehen, und wir wollen, dass alles einen absolut perfekten Eindruck macht. Üblicherweise bedeutet das: Wir stopfen Zeug, für das wir eigentlich Monate bräuchten, in einer Woche in das Spiel, genau bis zur letzten Minute (und häufig auch später). 21 Individuen, die gleichzeitig neue Ressourcen zu einem Spiel hinzufügen, haben einen interessanten Effekt auf unsere geliebten, idiotensicheren Prozesse.

Aber eigentlich wollen wir's gar nicht anders.

Es gibt nichts besseres als das Gefühl, etwas erreicht zu haben, wenn Du durch eine intensive, Magengeschwür-verursachende Erfahrung wie diese gehst, und Du etwas abgeliefert hast, mit dem Du glücklich bist. Zusätzlich – so krank es auch klingen mag – ist es auch eine großartige Möglichkeit, dass Team näher zusammen zu bringen. Wir wissen jetzt mehr über Giannas Sexleben als wir jemals wollten.



Bislang hatten wir wegen des Stresses noch keine Opfer zu beklagen. Obgleich Kaspars unbewegliches, bohrendes Starren mir langsam ein bisschen Angst bereitet. Nein, stell die Stehlampe wieder ab, Kaspar! Nimm sie runter! Ich will hier keine Glühbirne stecken haben...

Wer dreht als Erster durch? Die britische Art, mit enormem Druck umzugehen, besteht aus dem Verwetten von Geld (ok, Bier spielt natürlich auch eine gewisse Rolle).



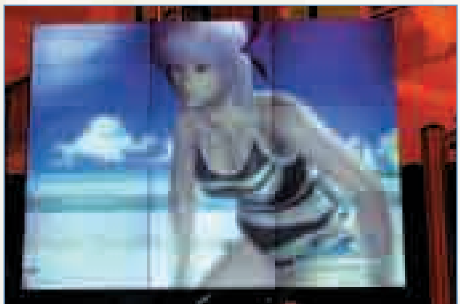
Das Jahr der Konsole

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2002



Cel-Shade-Optik war neben Online einer der größten Messetrends: Hier seht Ihr ein Bild aus Capcoms neuestem "Breath of Fire" für die PS2.

Der PC ist tot, es lebe das Videospiel! Die diesjährige E3 stand im Zeichen des Dreikampfes zwischen Sony, Microsoft und Nintendo.



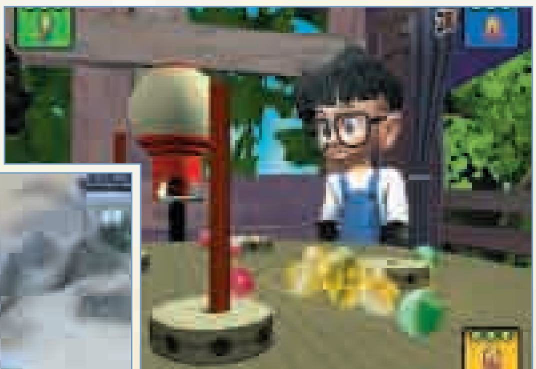
Sex sells: Tecmo befriedigt die Fans der "DoA"-Damen mit viel nackter Haut.

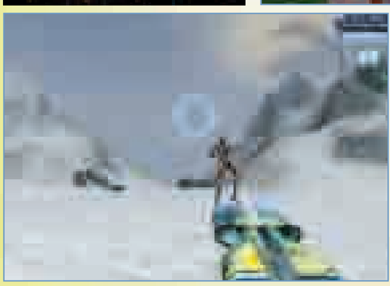


Zugegeben, ganz hat der Windows-Rechner noch nicht als Spieleplattform ausgedient, allerdings war die Diskrepanz zwischen gezeigten Computer- und Konsolenentwicklungen auf der E3-Messe in Los Angeles überdeutlich. Während sich die PC-Gemeinde vornehmlich mit stetig verschobenen Kamellen wie "Warcraft 3" oder "Anno 1503" zufrieden geben musste, schwappte eine Welle hochwertiger, teils nagelneuer Produkte über PS2, Xbox und Gamecube. Wie üblich begann auch in diesem Jahr die E3 nicht erst mit der Öffnung des L.A. Convention Centers, bereits im Vorfeld feierten die Konsolenhersteller ihre Visionen für das laufende Jahr auf überfüllten Pressekonferenzen.

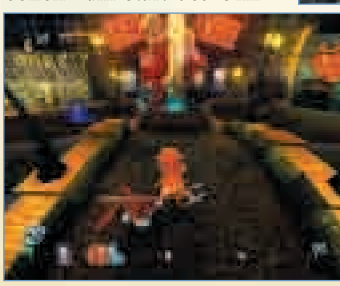
Schlagwort Online

Das Spiel übers Internet steht bei Sony und Microsoft ganz oben auf dem Jahresplan – während die Online-Zukunft der PS2 in Europa aber noch mit etlichen Fragezeichen versehen ist, werden auf der Xbox wohl noch 2002 Nägel mit Köpfen gemacht. Fünf Spiele sollen zum Start des Online-Services verfügbar sein: Neben Infogrames' Ego-Spektaktel **Unreal Championship**, das begeistert von den Messebesuchern im Netz gezockt wurde, dürfen sich Multiplayer-Freunde mit der Robo-Action **Mech Assault**, dem Partytitel **Whacked** und der amüsanten Stadtraserei **Midtown Madness 3** vergnügen. Wohl den USA vorbehalten bleibt die Football-Sim "NFL Fever 2003". Was bei uns der "Xbox Live" genannte Dienst kos-





Auf PS2 wird nicht nur die erwachsene Online-Zielgruppe ("Tribes", links) bedient: "My Street" (oben) ist was für die Kleinen.

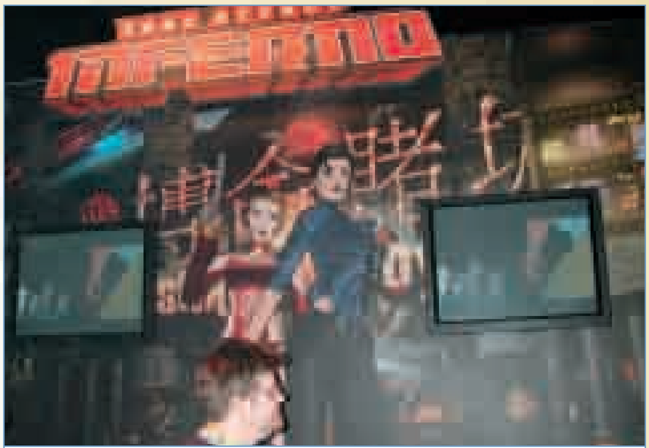




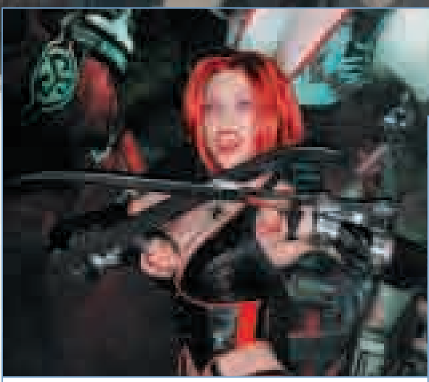
Microsofts wichtigster US-Internet-Titel ist "NFL Fever 2003". Mit "Whacked" (links) geht zudem ein Partyspiel online.



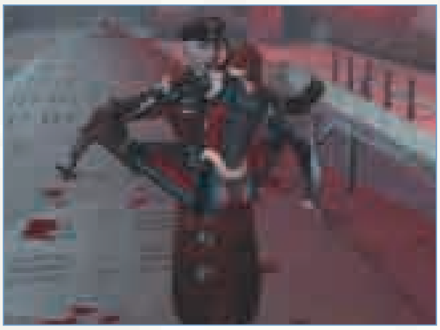
E3 im Überblick



Leider nur als (hübsches) Video: Der "Fear Effect"-Nachfolger auf PS2 mit dem hübschen Untertitel "Inferno".



Die US-Entwickler zeigten sich von Gewaltdiskussionen unbeeindruckt: In Majescos "Bloodrayne" saugt Ihr Naziblut auf allen Konsolen.



ten wird, ist noch nicht entschieden – die Amerikaner müssen 50 Dollar anlegen, um ein Jahr online spielen zu können. Im 'Starter Kit' enthalten ist eine online-fähige Version der Modellauto-Krücke "Revolt" von Acclaim und der sogenannte 'Xbox Communicator': Dank dem Headset, das in den Controller gestöpselt wird, quasselt Ihr über Eure Breitbandverbindung mit den Mitspielern, Kommunikation mittels Tastatur wird's nicht geben.

Bitter nötig sollten dagegen PS2-User das Keyboard haben, zumindest beim Spielen von **Final Fantasy 11**. Auf etlichen Displays am Sony-Stand durften interessierte Phantasie-Fernreisende einen Trip auf japanische Server wagen und mit ihrem Charakter über die Ebenen von Vana'diel wandern. Ebenfalls mit der weiten Welt verbunden war der harte Kriegs-Shooter **Socom: U.S. Navy Seals**: Im "Counter-strike"-Stil dürfen bei der Third-Person-Ballerei im Team Geiseln befreit oder bewacht werden, ein USB-Headset, das in den USA dem Spiel beiliegt, erlaubt die Kommunikation unter Teammitgliedern. Am Breitband hingen zudem Capcoms Rennspiel **Auto Modellista**, Sierras futuristischer Ego-Shooter **Tribes** und Eidos' brillant aussehendes **Time Splitters 2**. Mehr zu Sonys Online-Plänen, die ab August in den USA Wirklichkeit werden, findet Ihr im unten stehenden Kasten.



Witziger "Powerstone"-Clone: "Kung-Fu Chaos" lässt Euch zu viert mit Comic-Charakteren prügeln (Xbox).

Verbindung gesucht



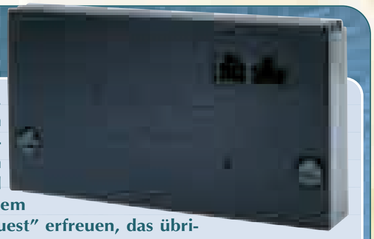
Nintendos Zukunftsvision: Der e-Card-Reader für den Game Boy Advance.

Im Gegensatz zur Forcierung des Online-Gedankens bei Sony und Microsoft hielt sich BigN äußerst bedeckt mit Internet-Plänen. Bereits auf der Pressekonferenz versuchte Nintendos 'Director of Corporate Planning' Satoru Iwata die Kritik an mangelnder Online-Vision für den Gamecube zu entkräften: Zum einen habe Nintendo bereits mit dem NES eine online-fähige Konsole herausgebracht, zum anderen setze man statt auf ein breit angelegtes Internet-Angebot lieber auf 'Connectivity'. Unter dieses Schlagwort fällt neben dem kabellosen Controller "Wavebird", vor allem die Verbindung von Gamecube und GBA via Link-Kabel.



Zocken ohne Kabelsalat: Der "Wavebird"-Infrarot-Controller erschien im Juni in den USA.

Wacklige Online-Pläne



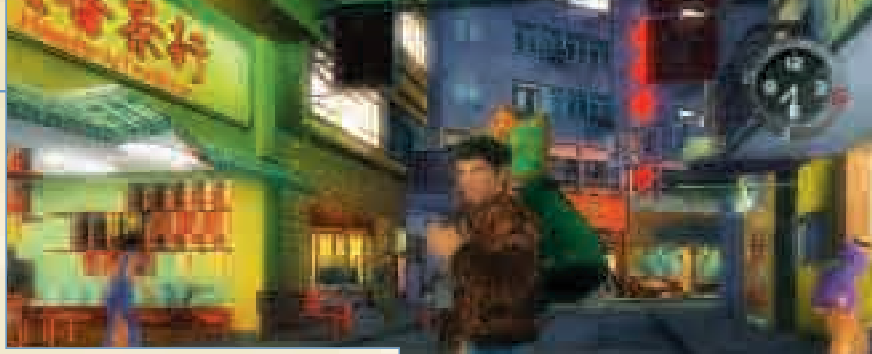
WÄHREND MICROSOFT MIT SEINEM ONLINE-SERVICE "XBOX LIVE" noch in diesem Jahr auch in Europa die Konsole ans Netz bringen will, scheint bei der heimischen Sony-Zentrale noch kein rechtes System für die Internetnutzung festzustehen. In den USA geht die PS2 ab August online – für 40 Dollar wird dort ein Netzwerk-Adapter angeboten, der sowohl Breitband- wie Modemfunktionalität bietet und auf einer Start-Up-CD die Verbindung zu den wichtigsten Providern herstellt. Zudem bekommen die Nordamerikaner eine Demo-Disk und dürfen über einen Coupon "Twisted Metal: Black Online" umsonst anfordern. Neben "Socom" werden im Laufe des Jahres z.B. die ominöse Minispiel-Sammlung "My Street", Sega Sports' "NFL 2K3" und "NBA 2K3" sowie "ATV Offroad Fury 2" die Internet-Fähigkeit nutzen. 2003 dürfen sich amerikanische Rollenspieler zudem an "FF 11" und Sonys hauseigenem MMORPG "Everquest" erfreuen, das übrigens nicht mit der beliebten PC-Version kompatibel sein wird. Doch was passiert bei uns? Unter Umständen sollen die Europäer zwar noch 2002 online loslegen dürfen, über die Art und Weise sind aber nur ein paar eher fragwürdige Details bekannt. So will SCEE keinen Netzwerk-Adapter verkaufen, sondern das Gesamtpaket aus Breitbandperipherie und 40GB-Festplatte auf Basis einer monatlichen Gebühr an den Mann bringen. Bei der Software soll zudem ein 'Personal Video Recorder'-Programm mitgeliefert werden, mit dem Filme auf der Harddisk gespeichert werden können. Diese Fakten zeigen die Richtung, in die Sony bei seinen europäischen Internetplänen steuert: Hier geht es nicht primär um Multiplayer-Spaß im Netz, sondern um die PS2 als Basisgerät zur Zweitverwertung des reichhaltigen Musik- und Film-Fundus des Sony-Konzerns.



"Hardware" ist ein "Twisted Metal: Black"-artiger Online-Titel, der auf der Messe wenig berauschte.



Abstruse Lebenssimulation: Nintendos "Animal Crossing" auf dem Gamecube nutzt den GBA-Link und den e-Card-Reader.





Sega strebt den Drittherstellter-Thron an: Allerdings konnten uns weder "Shenmue 2" noch "Crazy Taxi 3" (beide Xbox) optisch überzeugen.

Vor der Kamera

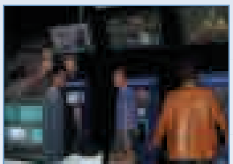


Winkewinke bei "Wishi-Washi": Dank 'Eyetoy' werdet Ihr zum TV-Helden.

WÄHREND ES zu einer Game-Boy-Advance-Kamera namens 'Game Eye' nur spärliche Informationen auf der Nintendo-Pressekonferenz zu hören gab, überraschte Sony mit der Enthüllung seiner 'Eyetoy'-Technologie. Dank cleverer Programmroutinen können zukünftige Produkte Digi-Kameras unterstützen, die ganz simpel in den USB-Port der PS2 gestöpselt werden. Das auf dem Bildschirm stehende Gerät erkennt die Bewegungen des Spielers und setzt diese in Steuersignale um. Zur Demonstration der Technologie bot Sony drei Minispiele auf: Bei "Dancefloor" musste wie in Bemani-Titeln auf vier Drumpads in den Bildschirmecken der richtige Rhythmus mitgeschlagen werden, in "Kung Foo" wurden über Kicks und Hiebe Ninja-Sprites vom Fernseher gefegt. Am witzigsten war "WishiWashi": In der Fensterputz-Simulation sollte der versiffte Bildschirm durch wilde Handbewegungen in der Luft gesäubert werden – hinter der Schmiere erschien das eigene, von der Kamera in Echtzeit eingefangene Bild auf dem Fernseher. Fazit einer Proberunde: Das Gehampel vor der Glotze macht irren Spaß und funktioniert hervorragend – ein neuer Konsolen-Partyknüller ist geboren.



Im eher dämlichen "Kung Foo" kickt Ihr durch Gezappel kleine Ninja-Sprites



Belustigend: An einigen Displays durften die 'Eyetoy'-Spielchen getestet werden.





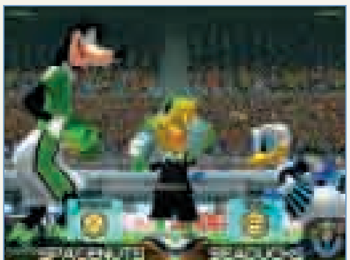


Während die Sega-Sports-Palette meist systemübergreifend erscheint, sind die Action-Ballerei "Gun Grave" PS2- und "House of the Dead 3" Xbox-exklusiv.



Um zukünftige Gamecube-Titel vollständig genießen zu können, ist ein GBA plus Link-Kabel unabdingbar.

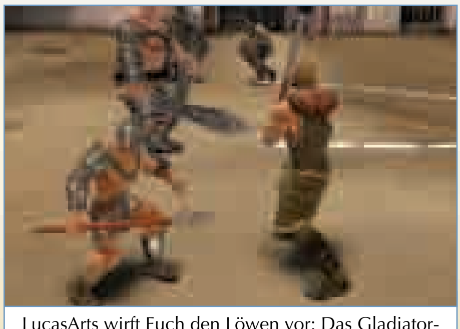
Je nach Spiel – 20 Titel mit Link-Option sind momentan in der Mache – wirkt sich die Verbindung der Konsolen auf verschiedenste Weise aus: Beim GBA-Modul **Donkey Kong +**, das über 100 Stufen klassischer Arcade-Springerei bietet, dürft Ihr auf dem Gamecube mit einem Editor eigene Levels entwerfen und auf Mem-Card speichern. Beim Titel **Roll-o-Rama** nutzt Ihr den GBA als Steuergerät mit Bewegungssensor, um auf dem TV-Bildschirm eine Kugel über einen Hindernis-Kurs zu manövrieren. Fallt Ihr ins Bodenlose, landet die Kugel auf dem GBA, wo Ihr sie retten könnt. Ebenfalls unter 'Connectivity' wird die **e-Reader**-Peripherie eingereiht: Mit dem Gerät (ab 16.9. in den USA für 40 Dollar erhältlich), das an den GBA-Modulschacht angestöpselt wird, lassen sich Sammelkarten einlesen, die über einen speziellen 'Dot Code' verfügen. Zwei dieser Code-Streifen mit insgesamt 3,6 Kbyte Information können sich auf einer Karte befinden – genug Platz für simple "Game & Watch"-Spielchen, die ebenso geplant sind wie "Pokémon-e"-Sammelkarten.



Disney-Spaß-Sport auf dem Gamecube: Konami versieht allerlei Disziplinen mit kinderfreundlichen Charakteren.

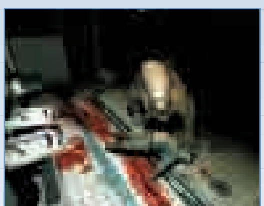
Die zweite Generation

Auffällig an der diesjährigen E3: Zwar boten First Partys wie Dritthersteller einen üppigen Reigen hochqualitativer Software, echte Übertitel gab's aber nur sporadisch zu sehen. So gewährte Microsoft neben seinem für die USA wichtigen "NFL Fever 2003" dem Third-Person-Abenteuer **Brute Force** besonders viel Platz – der von "Wing Commander"-Bruder Erin Roberts entwickelte Action-Titel bietet ein interessantes Teamkampf-Konzept (wechselt unter den vier Charakteren, wann immer Ihr wollt), konnte technisch aber noch wenig überzeugen. Dass das in der letz-



LucasArts wirft Euch den Löwen vor: Das Gladiator-Spiel "Gladius" erscheint für alle Konsolen.

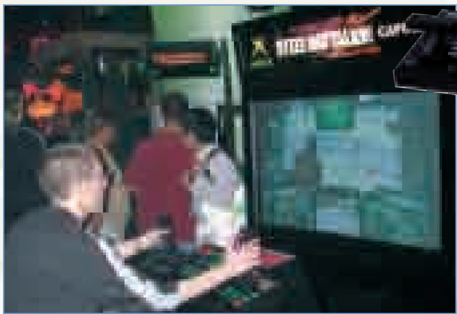
Das E3-Grauen auf Xbox?



Für viele das Spiel der Messe: "Doom 3" schockte reihenweise die Besucher.

STELLTE MAN KOLLEGEN UND PR-LEUTEN DIE FRAGE, welches für sie das überraschendste Spiel der E3 war, erhielt man gewöhnlich die gleiche Antwort: "Doom 3". Activision bzw. id-Software zeigten in einem kleinen Kino eine Videosequenz mit Spielszenen, die den Zuschauern das Blut in den Adern gefrieren ließen. Extremer Blutgehalt, ein unfassbarer Detailgrad bei der Darstellung von Waffen bzw. Monstern und feinste Lichteffekte sowie Spiegelungen führten technisch wie inhaltlich in eine neue Genre-Dimension. Allerdings hat Leistung ihren Preis: Das E3-Demo, dessen Spielgrafik eher einem vorberechneten Horrorfilm als Echtzeitoptik glich, lief auf einem 2,4 GHz Pentium 4 PC mit einem Grafikkarten-Prototyp von Ati. Ob ein extrem Hardware-hungriges "Doom 3", das erst für 2003 angekündigt ist, überhaupt auf Konsolen portiert werden kann, ist fraglich. Nichtsdestotrotz kommen vielleicht irgendwann auch Videospieler in den 'Genuss' des Ego-Shooters . Laut id-Boss Todd Hollenshead werde man sich erst um die Konsolenseite kümmern, wenn die PC-Version fertig sei, "aber die Xbox sieht vom jetzigen Punkt am attraktivsten aus".



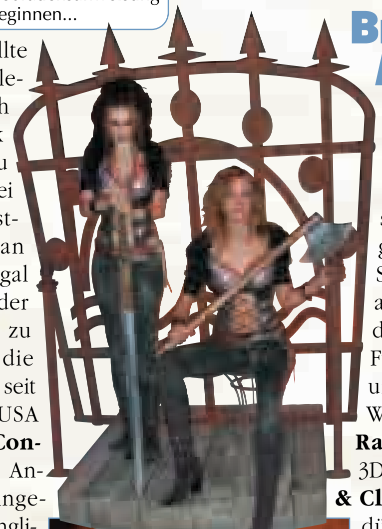


Nach zehn Minuten Lektüre der Gebrauchsanweisung kann die Stahl-Schlacht beginnen...



Ein Monster von einem Controller: Das Steuergerät zu Capcoms Mech-Action "Steel Batallion".

ten MAN!AC vorgestellte **Blinx** neben einem cleveren Spielprinzip auch flüssige Bonbonoptik bietet, durften wir zu unserer Genugtuung bei einem Probespiel feststellen. Interessant an den Xbox-Displays: Egal ob Microsoft selbst oder die Fremdhersteller – zu 90 Prozent waren die Spielstationen mit den seit kurzem in den USA erhältlichen **S(mall)-Controllern** ausgestattet. Anscheinend hat man eingesehen, dass die ursprüngliche Peripherie doch etwas wuchtig ausgefallen ist. Umso voluminöser gestaltete sich das Eingabegerät für Capcoms Mech-Shooter **Steel Batallion**: Drei Fußpedale, zwei große Sticks und 40 blinkende Knöpfe bot der Controller-Prototyp – allerdings sollte sich das Erlernen der Bedienung lohnen, denn auf beeindruckendere Weise seid Ihr wohl noch nie an Bord eines Stahlkolosses durch postapokalyptische Häuserschluchten gestapft.





Könnte doch noch was werden: EAs Action-Adventure "Buffy" (Xbox) mausert sich.

Breites Angebot

Überraschend vielfältig und hochwertig präsentierte sich der Playstation-Hersteller: Neben den gelungenen Online-Spielereien wird es auch für Solisten in diesem Jahr reichlich Futter geben. So gefiel uns vor allem die Waschbär-Oddysee **Sly Raccoon** (S. 10), das 3D-Jump'n'Run **Ratchet & Clank** (S. 32) und das düstere Action-Adventure **Primal** (MAN!AC 7/2002). Weitere Sony-Produktionen, die uns in ihren Bann zogen: Die Fortsetzungen von "ATV Offroad" und "Dark Cloud" sowie das vom Klassiker "Rampage" inspirierte **War of the Monsters**. Square als einer der wichtigsten PS2-Partner zeigte auf dem Sony-Gelände neben

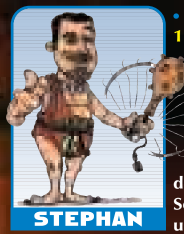




Liebling Lara machte in 128-Bit-Aktion eine geschmackvolle Figur – im Gegensatz zur "Hitman"-Deko.

UNSERE E3-HIGHLIGHTS

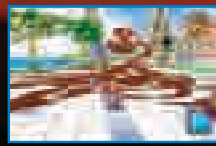
Auf welche im Rahmen der E3 gezeigten Spiele freuen sich die MAN!ACs, welche Titel haben uns am meisten beeindruckt. Hier die je drei Favoriten der Redakteure:

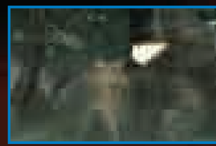


1. MARIO SUNSHINE (GAMECUBE)
Über die Optik des neuen Mario kann man streiten, die Genialität des Spieldesigns ist aber über jeden Zweifel erhaben. Selten gab's mehr zu tun und entdecken.

2. SOCOM: US NAVY SEALS (PS2)
Veröffentlichung fragwürdig: Sonys Mix aus spannender Solo-Schießerei und überzeugendem "Counterstrike"-Clone lehrt arroganten PC-Soldaten Mores.

3. BLINX (XBOX)
Innovatives Konzept, schmucke Optik, gute Handhabung: Die Zeitreise des grünäugigen Katers ist was für Hirn und Hände.









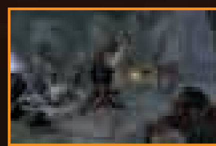
1. STAR FOX ADVENTURES (GAMECUBE)
Brillante Optik, cooler Held, großartiges Spieldesign: Rare beweist einmal mehr, wie wichtig ihre Exklusiv-Entwicklungen für Nintendo-Konsolen sind.

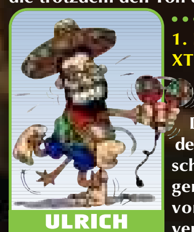
2. METROID PRIME (GAMECUBE)
Die Sorgen waren umsonst, denn Samus' Comeback setzt auf die heißgeliebten Tugenden der SNES-Fassung – trotz ungewohnter Ego-Ansicht.

3. HERR DER RINGE (PS2)
Keine plumpe Filmumsetzung, sondern krachende, atemberaubend inszenierte Action, die trotzdem den Ton der Vorlage trifft.





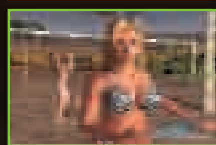


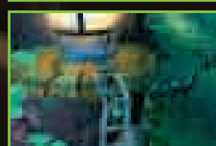


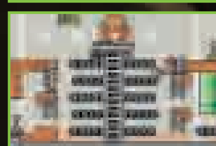
1. DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL (XBOX)
Die wohlgeformten Damen waren schon bei den Prügeleien ein Augenschmaus – Grafik alleine genügt zwar nicht, aber von der Strandhüpferei verspreche ich mir viel.

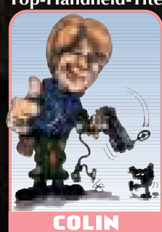
2. SLY RACCOON (PS2)
Wenn es ein Spiel schafft, trotz Einsatz des arg überstrapazierten Cel Shadings so zu gefallen wie die Waschbär-Hüpferei und sich dann auch noch toll spielt, dann ist der Hit sicher.

3. GAME & WATCH GALLERY 4 (GBA)
Die Mutter aller Oldie-Sammlungen kehrt mit vielen Titeln zurück und sieht brillant aus – für mich trotz nahmhafter Konkurrenten der Top-Handheld-Titel der E3.







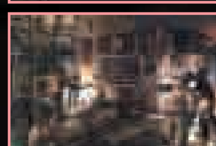


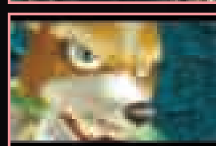
1. LEGEND OF ZELDA (GAMECUBE)
Seit ich Links neustes Abenteuer in Aktion gesehen habe, bin ich mir so gut wie sicher: Auch im ungewohnten Cel-Shade-Gewand wird Miyamotos Wunderelf wieder den Genre-Thron besteigen.

2. RESIDENT EVIL 0 (GAMECUBE)
Ich steh' auf Horroratmosphäre, liebe es, Zombies niederzuballern und kann von brillanter Optik nie genug kriegen – Capcoms zweites Cube-"Resi" bietet von allem mehr als genug!

3. STAR FOX ADVENTURES (GAMECUBE)
Natürlich hatten auch PS2 und Xbox eine Fülle an Highlights zu bieten – keinem der potenten Konkurrenten fiebere ich allerdings so entgegen wie Rares prächtiger Planetenexpedition.







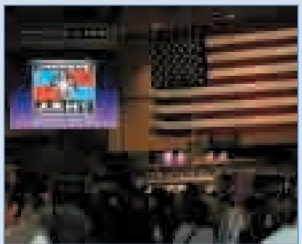


Er schwingt wieder: Polygon-Harrison erlebt in "Indiana Jones and the Emperor's Tomb" die üblichen Abenteuer auf PS2 und Xbox.



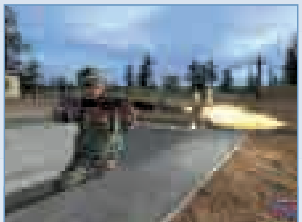
Enttäuschte Gamecube-Fans: Leider gab's von "1080 White Storm" nur ein unspektakuläres Video.

Uncle Sam wants you

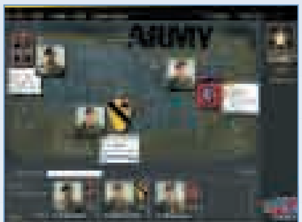


Diesen Publisher kannten wir noch gar nicht: Die US-Armee.

SEIT UNZEITEN WACHSEN EINEM graue Haare wegen der Legende, Soldaten würden Ego-Shooter zur Schießausbildung nutzen, da wirft die US-Army höchstpersönlich die Spielekritiker-Mühlen an. Mit zwei Panzerfahrzeugen postierte sich eine Abordnung der Streitkräfte vor der E3, um für den eigenen Stand und die zwei dort ausgestellten Spiele zu werben. "America's Army: Operations" ist ein reinrassiger Ego-Shooter, der auf den jüngsten "Unreal"-Grafikroutinen basiert und "Counterstrike"-artiges Team-Geballer bietet. Der zweite Titel "America's Army: Soldiers" lässt Euch in die Haut eines jungen Rekruten schlüpfen, der in einer Art Rollenspiel die Karriereleiter bis zum Sergeant erklimmen soll. Beide Titel kommen für PC und sollen ab Sommer kostenlos von der offiziellen US-Army-Seite downzuloaden sein – ein etwas fragwürdiger Ansatz, jungen Menschen die Ausbildung in der Armee schmackhaft zu machen.



"America's Army: Operations" ist ein kostenloser Kriegs-Ego-Shooter...

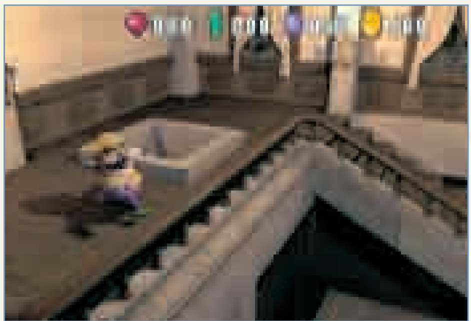


und auch die Simulation "America's Army: Soldiers" gibt's gratis.

"Final Fantasy 11" noch das Disney-RPG **Kingdom Hearts**, über das wir Euch auf Seite 33 näher informieren. Abstruses kommt dagegen von Capcom: Bei **Red Dead Revolver** zieht Ihr in Third Person schneller als eine Vielzahl Bösewichte in diversen Western-Settings. Die Italo-Atmosphäre ist beeindruckend, Kameraprobleme knabbern momentan aber noch heftig an der Spielbarkeit.



Kinderzimmer-Konsole? Mit Titeln wie "Disneys Magical Mirror" feilt Nintendo kräftig am Kiddie-Image des Gamecube.



Marios düsteres Pendant nutzt auch in "Wario World" seinen Hintern zur Feindbeseitigung

Spiele mit Charakter

Für die einen war's eine Enttäuschung, die anderen konnten nach fünf Spielminuten nicht mehr davon lassen: **Zelda** (S. 6) für den Gamecube bleibt ein Action-Adventure im Cel-Shading-Look und mit kompromislosem Comic-Charakter. Ebenfalls etwas bunt geraten – zumindest für einen Ego-Shooter: Das lang ersehnte **Metroid Prime** (S.20), bei dem ein Level angezockt werden durfte. Dritter im Gamecube-Kultspiel-Bunde war natürlich **Mario**, den man samt seines Rücken-Wasserwerfers durch die **Sunshine**-Landschaft manövrieren durfte. Auch wenn Optik zwischen brillant (Animationen) und billig (diverse Texturen) schwankte, bereits kurze Beschäftigung ließ einen weiteren Miyamoto-Geniestreich erahnen: Mit Eurem Gerät könnt Ihr nämlich nicht nur pappigen Untergrund reinwaschen, Ihr nutzt die Wasserspritze auch zum Erledigen kleiner Feinde, zum Überqueren von Teichen (auf einem Blatt spritzt Ihr Euch z.B. vom Ufer weg) oder gar zum Fliegen – statt eines Raketenrucksacks nutzt Ihr den geballten, nach unten gerichteten Strahl aus Euren Wassertanks. Ansonsten sieht's für den Gamecube bei Nintendo-eigenen Titeln mager aus: **Eternal Darkness** liefert durchwachsenen Survival-Horror, **Disneys Magical Mirror** bietet kindertaugliche Hüpfkost mit Mickey Maus, **Wario World** entlässt Marios Gegenspieler in eine etwas detailarme Jump'n'Run-Welt. Toll dagegen Rares Abenteuer **Star Fox Adventures** und natürlich Capcoms atemberaubendes **Resident Evil 0**, über die Ihr auf S. 34 bzw. 14 mehr in Erfahrung bringt.



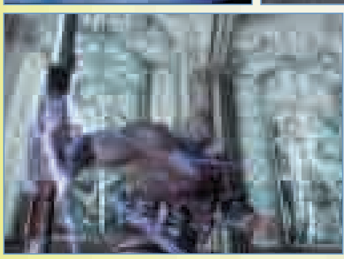
Messe-Stars: Was hatte Baywatch-Babe Carmen Electra auf der E3 zu suchen? Wen juckt's!

Zukunft Multiplattform

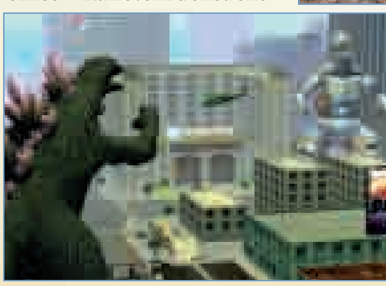
Zwar gibt's mit der PS2 für die Chefetage von EA bereits einen Gewinner im Konsolenkrieg, dies hindert aber weder den amerikanischen Software-Giganten noch die meisten anderen Dritthersteller, munter Produkte für alle drei Next-Gen-Plattformen zu entwickeln. Besonders im EA-

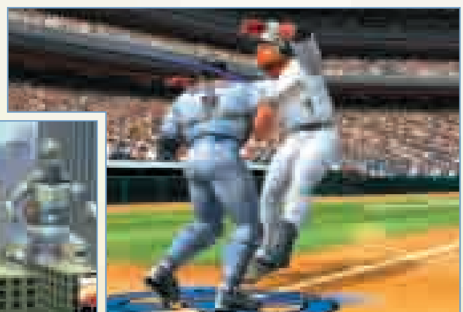






Enttäuschung bei Namco: Kein spielbares "Soul Calibur 2", keine "Ridge Racer"-Version. Wenigstens gab's ein Video zum Prügler.





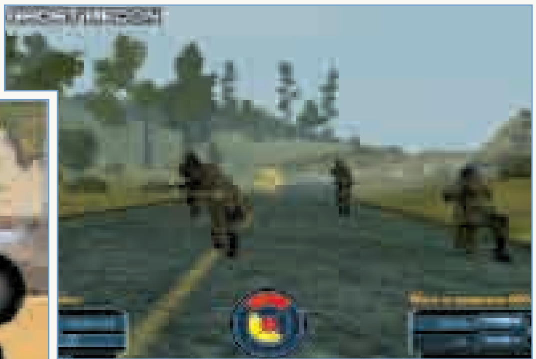
Infogrames setzt auf Lizenzen ("Godzilla", links), Midway auf das Brutalo-Sportspiel-Prinzip ("MLB Slugfest").



THQ verwertet mit dem Team von "State of Emergency" seine "Evil Dead"-Lizenz ein zweites Mal.



Koei inszeniert mit "Crimson Sea" eine Insekten-Massenschlacht à la "Starship Troopers" – Magie inklusive (Xbox).



Taktische Schießerei: Ubis "Ghost Recon" lässt Euch auf allen Systemen in den modernen Krieg ziehen.



Und noch mehr Krieg: Neben "Medal of Honor: Frontline" bringt EA auch "Battlefield 1942" auf die Xbox.

Sports-Sektor dürft Ihr Euch auf die übliche Palette an Lizenz-Updates vorbereiten, Ruhe herrscht dagegen im 'Big'-Bereich, wo allein das PS2-**Freekstyle** präsentiert wurde. Dafür bekommt Elite-Agent Bond sein zweites Abenteuer auf PS2, Xbox und Gamecube spendiert: In **Nightfire** erwarten Euch ein weiteres Mal eine spannende Spion-Story, rasante Autojagden und hartes Ego-Geballer. Ebenfalls mit teurer Lizenz ausgestattet: Teil 2 der systemübergreifenden **Harry Potter**-Serie und **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme** für PS2 und GBA. Das Demo-Level auf der Sony-Konsole ließ die Besucher als hübsch animierter Aragorn im "Gauntlet"-Stil Trolle niedermetzeln.

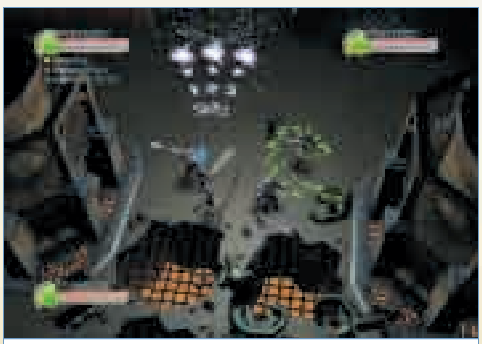


Seltsames Spiel: Simon&Schuster veröffentlicht in den USA "Outlaw Golf" (Xbox).

Dürftig gestaltete sich dagegen das Angebot am Namco-Stand: Weder ein neues **Ridge Racer** noch **Soul Calibur 2** gab's spielbar, nur ein paar bewegte Bilder huschten über Monitore und Leinwand. Einziges Highlight der Japaner: **Dead to Rights**, das für die Xbox bereits im Sommer kommen soll (S.12).

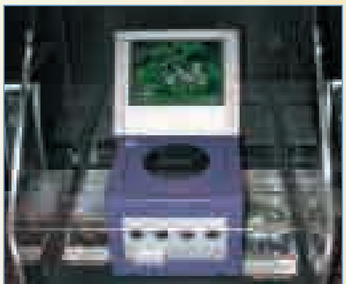
Auch Konami hielt sich nicht mit Trailern (z.B. zu **Silent Hill 3**, **MGS Substance** oder **Z.O.E. 2**) zurück, dafür aber mit spielbarem Material. Hier konnte besonders **Contra: Shattered Soldier** für die PS2 unser Retro-Herz anrühren.

Ebenfalls kräftig vom Virus 'Wir nutzen das Kultpotenzial unserer Klassiker' angesteckt, zeigte sich Sega. Die Japaner entwickeln sich durch geschickte Beschickung aller Plattformen mit wohlklingenden Namen langsam zu einem der wichtigsten Dritthersteller: **Shinobi** wird auf PS2 wieder belebt, **Toejam & Earl** treiben in einem bunten wie witzigen Xbox-Spiel ihre Späße, **Super Monkey Ball 2** und **Beach Spikers** machen den Gamecube zur Party-Konsole.



Action à la "Baldur's Gate. Dark Alliance": "Dungeons & Dragons Heroes" von Infogrames (Xbox).

Ubi Soft kennt dagegen keine Systemgrenzen: So könnt Ihr 'Such die Unterschiede' bei den spannenden wie gut aussehenden Tom-Clancy-Titeln **Splinter Cell** und **Ghost Recon** spielen, zudem wird **Rayman 3** wieder im traditionellen Jump'n'Run-Gewand auf alle Konsolen zurückkehren. Infogrames beeindruckte schließlich vor allem hinter verschlossenen Türen: **Racing Evolution** bietet Xbox-Piloten hervorragend designte Karossen, einen packenden Karriere-Modus und bunte Kursvielfalt. *sf*



So muss ein Gamecube-Display aussehen: Nintendo präsentierte hinter Glas ein hochwertiges Accessoire.



Sie läuft und läuft und läuft...

ZWAR IST DIE PSONE inzwischen reichlich veraltet und für neumodische Zocker kaum noch einen Blick wert, doch Sony hält seinem Erfolgsprodukt hartnäckig die Treue: In über 100 PAL-Territorien wurde die Maschine inzwischen eingeführt, weltweit gingen bis dato rund 90 Millionen Exemplare über die Ladentheken und konnten mit 1.300 Spielen gefüttert werden. Auch jetzt werden wöchentlich immer noch über 30.000 Konsolen an den Mann gebracht. Allerdings sollte man diese Zahl mit etwas Vorsicht genießen: Da z.B. in Indien die Markteinführung erst letztes Jahr stattfand, konzentrieren sich die Verkäufe vor allem auf diese Märkte.

In der bereits kräftig auf die PS2 eingeschworenen westlichen Welt neigt sich die PSone-Lebenszeit dagegen endgültig dem Ende zu: Nur knapp über ein Dutzend Neuvorstellungen für den Oldie gingen im Next-Generation-Angebot nahezu unter. Der Löwenanteil davon stammt aus Sony-eigenen Studios und dümpelte großteils im qualitativ mäßigen Niveau vor sich hin – lediglich die flotte Rallye-Raserei "WRC Arcade" überraschte uns mit unerwartet guter Technik. Die Dritthersteller dagegen sparen sich inzwischen die Mühe und setzen lediglich noch garantierte Goldesel um: So dürfte neben "Stuart Litte 2" von Activision noch die obligatorische "Harry Potter"-Fortsetzung für klingelnde Kassen sorgen. Als letztes positives Produkt erwartet PAL-Spieler noch im Oktober die arg verzögerte Veröffentlichung von Konamis Musikspaß "Dancing Stage Konamix". Ansonsten gilt: Die PSone erfreut sich zwar immer noch großer Beliebtheit, steuert nun aber endgültig auf den Ruhestand zu.



Überraschend gute Technik: Sony haucht der bettlägrigen PSone mit "WRC Arcade" letztes Leben ein.

SONY

Ratchet & Clank



Licht und Schatten: In dunklen Gegenden erfreut Ihr Euch besonders an den schicken Feuereffekten.



Feuer und Flamme: Gegen so dicke Brocken wirkt ein Flammenwerfer manchmal Wunder.



Immer kräftig drauf: Ratchet nutzt sein Leuchtschwert effektiver als so mancher Jedi.

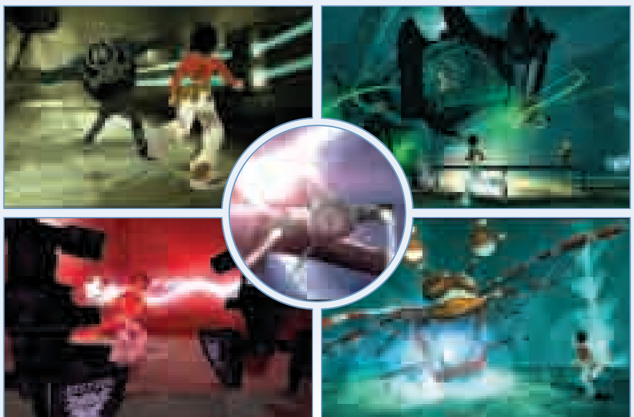
Seit der lila Drache Spyro bei Vivendi ein neues Zuhause gefunden hat, tüftelt Insomniac Games an einem Jump'n'Run mit dem ungewöhnlichen Heldenduo "Ratchet & Clank": Der Mechaniker und sein kleiner Roboterkumpel müssen verhindern, dass der böse Obermotz Drek aus den Planeten der Galaxis die schönsten Teile wegklaut – natürlich hat der Schuft dafür eine dicke Armee ausgesandt, doch Ihr seid dank Ratchets Einfallsreichtum auch nicht gerade wehrlos... Satte 35 Waffen von Axt, Flammenwerfer und Strahlenkanone bis zu skurrileren Geräten wie Mech-Boxhandschuhen kommen zum Einsatz, wenn Ihr aggressive Roboter und Blechköter außer Gefecht setzt. Damit Ihr Euch in den Comic-Gefechten nicht verzettelt, könnt Ihr jederzeit per Knopfdruck die Waffe wechseln. Ausgeknockte Gegner sowie zertrümmerte Kisten hinterlassen Schrauben und Einzelteile, die als Währung dienen und zum Kauf von Schlüsseln bzw. Hilfsmitteln wie einem Helikopteraufsatz für Clank verwendet werden.

Während Ihr bei der Erkundung der farbenfrohen Welten normalerweise mit dem spitzohrigen Ratchet unterwegs seid, kommt Clank in einigen der geplanten Minispiele zum Einsatz – außerdem stehen Fahrten mit unterschiedlichsten Vehikeln auf dem Programm. Besonders technisch weiß "Ratchet & Clank" zu überzeugen: Detailverliebte Hintergründe und glänzend animierte Charaktere locken zu stundenlangen Erkundungstouren.

SCHICKER 3D-HÜPFER MIT PRALLEM WAFFENARSENAL: Das sympathische Jump'n'Run-Duo wandert mit schicker Grafik und viel Spielwitz durch ausgefeilte Welten.

UBI SOFT

Between Good & Evil



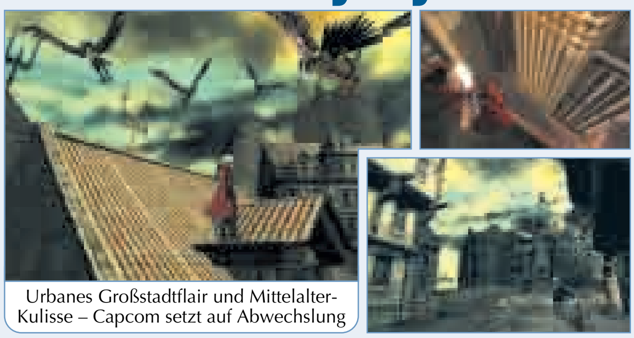
Allein gegen die Außerirdischen: Die junge Heldin Jade muss bei der Rettung der Menschheit laufend um ihre Gesundheit bangen.

Zwar ist "Between Good & Evil" bisher nur ein Arbeitstitel, doch hinter dem auf der E3 erstmals präsentierten Ubi-Soft-Spiel steckt ein bekannter Kopf: Chefdesigner Michel Ancels letzte Kreation war das Firmen-Maskottchen Rayman. Statt kinderfreundlicher Fantasy-Welt steht diesmal allerdings erwachsene SciFi-Kost auf dem Programm: Als Waisenkind Jade findet Ihr Euch unverhofft in der Rolle der letzten Hoffnung für die Menschheit wieder, denn das Mädel besitzt die Fähigkeit, die bösen Machenschaften der korrupten Regierung aufzudecken. Enstsprechend macht Ihr auf der Reise durch ein schon jetzt hervorragend animiertes Action-Adventure nur allzu häufig Bekanntschaft mit widerwärtigen wie abgefahrenen Aliens.

QUALITÄT WIRD GARANTIERT: Das neue Projekt vom "Rayman"-Vater lockt mit stilvollen Alienumgebungen, ernster SciFi-Handlung und abwechslungsreicher Action.

CAPCOM

Devil May Cry 2



Urbanes Großstadtflair und Mittelalter-Kulisse – Capcom setzt auf Abwechslung

Während Horror-Experte Capcom die Gamecube-Fraktion mit dem exklusiven "Resident Evil 0" schockte, freute sich die nervenstarke Anhängerschaft der PS2 über Dantes Sony-Rückkehr – wenngleich der zweite Teil des Action-Reißers nur als Video über die Leinwände flimmerte. Der Grund für die frühe Rückkehr des Dämonenkillers (die Veröffentlichung des Erstlings in Japan ist immerhin gerade mal ein halbes Jahr her) liegt in der Tatsache begründet, dass für die Entwicklung von "Devil May Cry 2" ein komplett anderes Team verpflichtet wurde, das bereits während der Fertigstellung des Debüts mit den Arbeiten am Nachfolger begann. Einen großartigen Stilbruch müsst Ihr allerdings nicht befürchten: Profi-Exorzist Dante nimmt den Kampf gegen die blutgierige Höllenbrut nun in einer düsteren Großstadt, bestehend aus modernen und altmodischen Vierteln, auf. Weiterhin verfügt Euer Held nun über die Fähigkeit, steile Wände hochzukraxeln, und auch den Gebrauch von drei Waffen gleichzeitig hat der agile Schlächter gelernt. Ein zweiter spielbarer, weiblicher Charakter gibt dem Halbblut zudem Feuerschutz.

DER EWIGE KAMPF GEGEN DAS HÖLLISCHE HEER GEHT WEITER: Auch Dantes zweites Action-Inferno setzt auf stilvolle Nonstop-Ballereien und stimmiges Schauer-Ambiente.

KONAMI

Metal Gear Solid – Substance

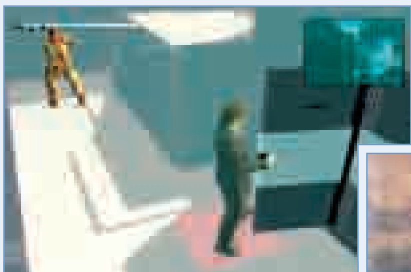


"Solid Snake's Pro Skater"? In einem Bonus-Modus grindet Euer Schleich-Experte über die Dächer der 'Big Shell'-Station.

Kommt's nun oder hat Sony wieder mal Exklusivität erkauft? Das war die bange Frage vieler Xbox-Besitzer, wenn es um eine Umsetzung von Konamis Mega-Seller "Metal Gear Solid 2" ging. In Los Angeles ließ man die Katze endlich aus dem Sack: Eine aufgemotzte "Substance"-Episode wird im nächsten Frühjahr sowohl auf der PS2 als auch für Microsofts 128-Bit-Konsole erscheinen. Damit Besitzer des regulären zweiten Teils ebenfalls nochmal Kohle springen lassen, versprechen die Mannen um Hideo Kojima ein wahres Feuerwerk an Verbesserungen, Zusatzmodi und anderer schmackhafter Goodies. Die mit Abstand wichtigste Neuerung: In den sogenannten 'Snake Tales' übernimmt endlich wieder Solid Snake das Ruder, in der Rolle des wortkargen Super-Spions durchlebt Ihr fünf völlig neue Abenteuer. Außerdem wird der undurchsichtige Ninja als spielbarer Charakter bereitstehen – Weichling Raiden hat damit hoffentlich endgültig ausgedient. Doch damit nicht genug: Alle Fans von VR-Missionen freuen sich über das Cel-Shading-Comeback der kniffligen Trainings-Übungen. Wie die ebenfalls angekündigten Bonus-Spielereien aussehen sollen, blieb allerdings noch im Dunkeln.



Déjà vu: "Metal Gear Solid 2"-Spielern dürfte diese heikle Szene bekannt vorkommen.

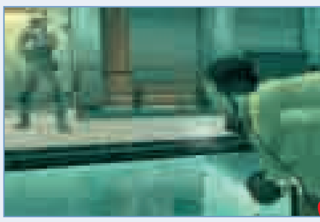






Trendbewusst: Die VR-Missionen kommen nun im Cel-Shading-Gewand daher.





Mit Solid (rechts) und dem Samurai-Schwert macht die Terroristenjagd gleich doppelt Spaß

MACH'S NOCHMAL, SNAKE: Mächtig aufgebohrtes Agenten-Abenteuer mit unzähligen witzigen Extras sowie fünf komplett neuentwickelten Episoden um Solid Snake.

SQUARE

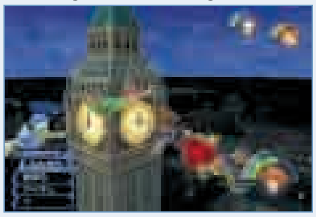
Kingdom Hearts

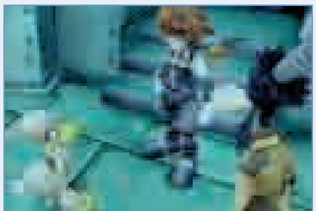


Der Sechste Sinn: In der US-Version wird Kino-Star Haley Joel Osment dem Hauptcharakter Sora seine Stimme leihen.

Spiele zu Disney-Filmen gibt's inzwischen wie Sand am Meer – die Qualität der Titel schwankt allerdings meist zwischen niedlich und überflüssig. Diesen Mangel will das Zeichentrick-Imperium nun endgültig tilgen: Für das Prestige-Objekt "Kingdom Hearts" wurden nämlich kurzerhand die Rollenspiel-Gurus von Square engagiert.

Charakter-Designer Tetsuya Nomura (u.a. "Parasite Eve" bzw. "Final Fantasy 7") zeichnet für den Hauptcharakter Sora verantwortlich, der urplötzlich ins Disney-Reich gesaugt und dort gleich mal mit der Suche nach dem verschollenen König Mickey Maus betraut wird. Zusammen mit Donald sowie Goofy schlurft Ihr durch knallbunte Comic-Welten und vertrimmt in Echtzeit die finsteren 'Heartless' – Rundenkämpfe nach dem Zufallsprinzip à la "Final Fantasy" gibt's keine. Euer agiles Kerlchen Sora vermöbelt skrupellose Zeichentrick-Bösewichte auf Knopfdruck mit seinem Metall-Schlüssel oder lässt brachiale Combos vom Stapel. Zum Glück stehen die beiden KI-Kollegen dabei nicht nur dumm in der Gegend rum, sondern greifen selbstständig ins turbulente Geschehen ein. Vor allem Hofzauberer Donald spielt mit seinen Beschwörungen eine nicht zu verachtende Rolle: Auf seinen Zuruf erscheint z.B. Baby-Elefant Dumbo, der die verdutzte Gegnerschaft mit einer seiner gefürchteten Rüssel-Attacken in die Flucht schlägt.



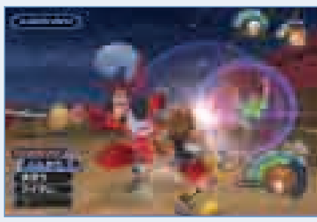


Anpassungsfähig: Die Helden fliegen mit Peter Pan durch die Lüfte oder verkleiden sich als Mumien.



Bitte melde dich: Soras Freunde Kairi und Riku verschwinden zu Beginn des Spiels spurlos.





Während Pinocchio gerne hilft, hat sich Captain Hook (rechts) mit den 'Heartless' verbündet.

DIGITALE ELEFANTENHOCHZEIT: Square und Disney bürgen für ein kunterbuntes Zeichentrick-Abenteuer auf Kino-Niveau – optisch sowie spielerisch herausragend.

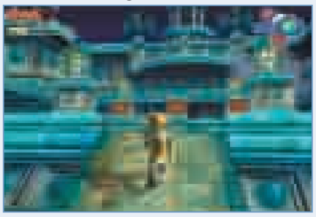
RARE

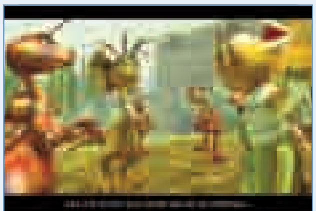
Star Fox Adventures



Weltraumaction, Prügeleinlagen und ausgedehnter Adventure-Spaß – "Star Fox Adventures" war nicht nur optisch das Cube-Highlight der E3.

Und wieder ein Langzeitprojekt: Wie Silicon Knights' Schauermär "Eternal Darkness" hat auch der 128-Bit-Einstand des beliebten Weltraum-Fuchses bereits einige Jahre der Entwicklung auf dem Buckel. Basierte die auf der letzten E3 gezeigte Frühversion technisch und inhaltlich noch zu großen Teilen auf der ursprünglichen N64-Fassung (siehe auch Preview in MAN!AC 4/2002), offenbarte Rares mittlerweile beinahe fertigestellte Action-Adventure-Hoffnung dieses Jahr ihre ganze Brillanz. Kurz gesagt: Was die britischen Elite-Programmierer vor allem optisch aus der jungen Hardware herausgekitzelt haben, suchte auf der E3 (zumindest im Gamecube-Umfeld) vergeblich nach würdiger Konkurrenz. Die spannenden Landgänge beeindruckten mit ebenso feiner wie vielfältiger Texturierung, nach verspätetem Grafikaufbau oder störendem Ruckeln hielten wir in schummrigen Lavahöhlen und weitläufigen Dschungelwelten vergebens Ausschau. Die phantasievollen Figuren standen der Level-Pracht dabei in nichts nach: Sämtliche Polygon-Modelle überzeugten mit aufwändiger Skelettierung und wunderbar geschmeidigen Bewegungsabläufen – besonders Fox McClouds prachtvolles Digi-Fell müsst Ihr einfach gesehen haben. Spielerisch scheint die Mixtur aus spektakulären Weltraumgefechten und ausgedehnter Planetenerkundung ebenfalls über jeden Zweifel erhaben – freuen wir uns auf die fertige US-Version im September!





Ein aufwändiger Soundtrack und ambitionierte Sprachausgabe verheißen akustischen Hochgenuss



Neben den Lock-On-Kämpfen hat Rare auch die Auto-Sprung-Funktion bei "Zelda" abgekupfert

OPTISCH FULMINANTES UND SPIELERISCH VIELVERSPRECHENDES ACTION-ADVENTURE: Rares spektakuläres SciFi-Abenteuer dürfte DAS Gamecube-Highlight im Herbst werden.

SEGA

Shinobi



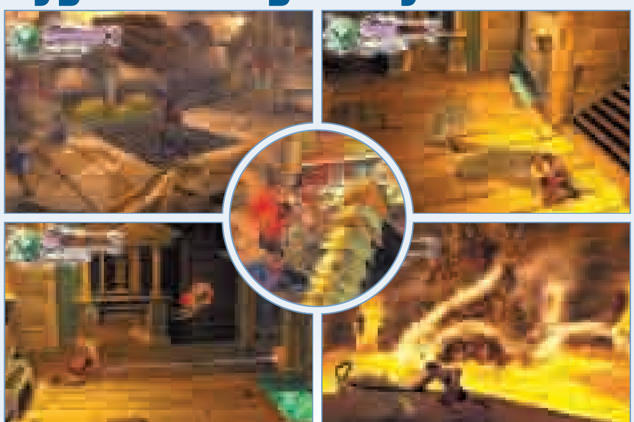
Dank einer Turbo-Taste könnt Ihr unbemerkt die Position wechseln – die verwirrten Gegner hacken derweil auf Euer Phantombild ein.

Nach langen Jahren lässt Sega den Vorzeige-Schwertschwinger wieder antreten – natürlich in 3D. In der Rolle des Ninjas Hotsuma schlagt Ihr Euch in einem von einem Erdbeben zerstörten Tokio durch hübsch animierte dämonische Horden. Während wegen Arcade-Lastigkeit auf Puzzles wenig Wert gelegt wird, haben sich die Entwickler in puncto Steuerung etliche Gedanken gemacht. So besitzt Ihr einen unbegrenzten 'Ninja-Turbo', der Euch rasend schnell ein paar Meter nach vorne befördert, während verdutzte Feinde noch auf das am Ausgangspunkt schimmernde Trugbild einprügeln. Zudem verfügt Ihr über einen Doppelsprung, lauft an Mauern entlang und schnetzelt mit trickreichen Kombos Eure Gegner.

TUGENDHAFTER SCHATTENKRIEGER: Actionlastiges Ninja-Gemetzel in flotter 3D-Optik und mit jeder Menge Steuerungsfinessen. Nicht nur für "Shinobi"-Anhänger.

TECMO

Rygar: The Legendary Adventure



Über 16 Jahre nach seinem ersten Arcade-Einsatz legt Tecmo-Held Rygar die Monsterbrut noch immer mit der sogenannten 'Diskarmor' flach.

Im Jahre 1986 machte ein wackerer Bitmap-Barbar namens Rygar zunächst internationale Spielhallen, später auch diverse Heimsysteme wie NES oder Lynx unsicher. Ähnlich Konamis Belmont-Sippschaft schwang der Monstermetzger eine kreissägenartige Peitsche in alle Himmelsrichtungen gen anstürmendes Dämonengesindel. Nun feiert der angegraute Recke sein triumphales 3D-Comeback: Dabei entschied sich Tecmo für polygonale Hintergründe mit fixen Kameraeinstellungen. Schauplatz des Abenteuers ist die geheimnisvolle Insel Argus, auf der böse Titanen ihr Unwesen treiben. Eure magisch aufrüstbare 'Diskarmor' dient aber nicht nur zur Verteidigung gegen über 70 Ungeheuer, auch zum Überwinden gähnender Schluchten ist der Multifunktionsriemen zu gebrauchen.

PRÄCHTIGE RÜCKKEHR EINES FAST VERGESSENEN HELDEN: Arcade-Veteran Rygar beweist in seinem actionlastigen 3D-Abenteuer, dass er noch lange nicht zum alten Eisen zählt.

CODEMASTERS

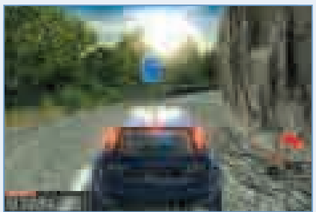
Colin McRae Rally 3



Durch diese schmale Hütte muss es gehen: Das mit seinem winterlichen Klima stets fordernde Schweden ist natürlich vorhanden.

Während der große Rivale ”V-Rally 3” bereits in den Läden steht, lässt sich Codemasters mit dem PS2- und Xbox-Debüt von ”Colin McRae” noch etwas Zeit, um selbst die kleinsten Probleme gewissenhaft auszubügeln. Erste frohe Botschaft für alle von falsch zitierten Meldungen verunsicherten Fans: Es gibt neben dem Ford Focus weitere wählbare Autos. Die sind allerdings nicht in allen Spiel-Modi verfügbar (die Arcade-Variante des Vorgängers wurde zudem komplett gestrichen), denn speziell in der neuartigen Karriere schlüpft Ihr in die Rolle des Namenspatrons und müsst entsprechend mit seinem Fahrzeug antreten. Lasst Euch davon allerdings nicht stören, denn zum Ausgleich soll diese Variante kaum weniger detail- und umfangreich ausfallen als beim Stallkollegen ”DTM Race Driver”. Von den Startvorbereitungen über Reparaturen in der Werksgarage bis zur Schlussabnahme bei der Zeitmessstelle wird an jedes noch so kleine Element des Rennalltags gedacht. Gleiches gilt für die Grafik: Satte 14.000 Polygone werden für die Autos verbraten, auch im Cockpit fehlt es nicht an Details – besonders beeindruckend fielen die Regeneffekte aus. Für frischen Wind sorgen Wechsel bei den Veranstaltungsorten, die mit Japan und den USA zwei brandneue Szenarien beinhalten. Einziger Nachteil: Bis voraussichtlich zum beginnenden Herbst müssen sich Rallye-Fans noch gedulden.

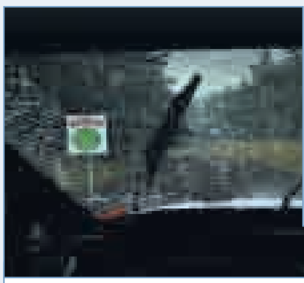




Sonnige Sache: Egal ob Staub oder Asphalt, nur wer mutig Gas gibt, landet ganz vorne.



Das ist neu: Die USA feiern im dritten Teil von ”Colin McRae” ihre Premiere als Veranstaltungsort.





Stress im Regen: Auf der Scheibe sieht er schön aus, sorgt aber schnell für Unfälle.

GRÖSSER, SCHÖNER, BESSER: Codemasters' Vorzeige-Rallye protzt mit gewohnt genauer Steuerung, deutlich aufgebohrter Optik und einem ausgefeilten Karriere-Modus.

SQUARE

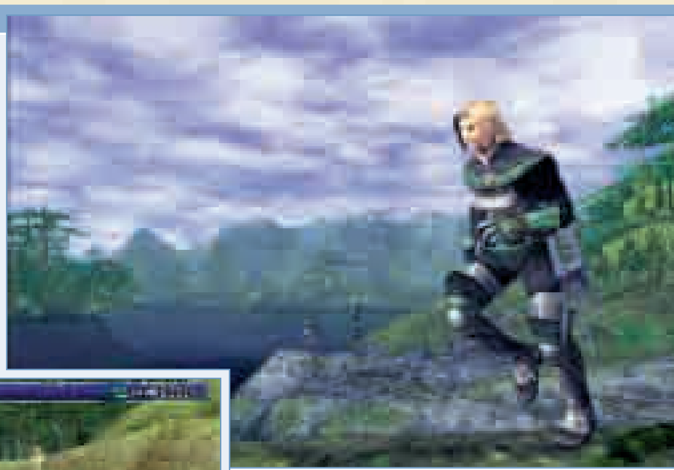
Final Fantasy 11



Chaos: Die Flut an Bildschirmanzeigen kann auf Wunsch auch ausgeblendet werden.



Investition gefragt: Für den ständigen Small Talk benötigt Ihr wohl oder übel eine USB-Tastatur.



Längere Wegstrecken können via Druck auf eine Schultertaste im Laufschritt überbrückt werden

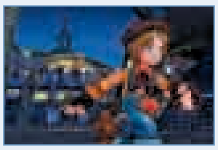
Seit Mai in Japan, nächstes Jahr in den USA – und frühestens 2004 auch in Deutschland: Wir konnten Squares Mammutprojekt “Final Fantasy 11” auf der E3 endlich ausführlich anspielen. Und soviel vorweg: Unsere ersten Eindrücke sind prinzipiell positiver Natur.
Nachdem Ihr Euch eingewählt und aus unzähligen Klassen bzw. Rassen einen Charakter gebastelt habt, geht’s ab in die Fabel-Welt Vana’diel. Neulinge schließen sich am besten einer der herumstreunenden Partys an und durchkämmen die gigantische Landschaft zusammen mit anderen menschlichen Spielern. Der Vorteil: Ihr seid übermächtigen Monstern nicht schutzlos ausgeliefert, dafür werden Erfahrungspunkte brav unter den Mitstreitern aufgeteilt. Die Kommunikation mit den Online-Kumpanen rund um den Erdball funktioniert zwar momentan nur in Englisch oder Japanisch, brillierte aber mit einem durchdachten Konzept. Plaudereien sind auf drei verschiedene Arten möglich: Ihr schreit auf Wunsch wild in der Gegend herum, ruft nur Euren Party-Kumpels Kommandos zu oder sucht Euch explizit einen Gesprächspartner aus – die automatische Übersetzungs-Funktion macht dann den Rest. Für die Keilereien mit KI-Biestern griffen die Entwickler wieder auf den Active-Time-Battle (z.B. “Final Fantasy 9”) zurück – allerdings mit dem feinen Unterschied, dass dieses Mal keine Zeitbalken mehr angezeigt werden und Ihr quasi ohne optischen Indikator zuhauen müsst.

SQUARE EROBERT DIE ONLINE-WELT: Sinnvolle Innovationen gepaart mit geliebten “Final Fantasy”-Tugenden und toller Technik machen die Wartezeit zur Qual für Rollenspieler.

SONY

Dark Cloud 2







Statt fünf Helden ist diesmal nur noch ein Junge&Mädel-Duo am Start

Im Schatten epischer und damals noch nicht mal erschienener Rollenspiele wie ”Final Fantasy 10” blieb dem actionlastigen und auch für Einsteiger leicht verdaulichen Genrevertreter ”Dark Cloud” größere Beachtung versagt. Zumindest für die USA (ein Europa-Termin wurde noch nicht genannt) ist aber trotzdem ein zweiter Teil im Anmarsch, der an allen Ecken und Enden kräftig aufpoliert wird: So erhält vor allem das innovative ‘Georama’-System, bei dem Ihr aus Fundstücken ganze Fantasy-Städte wieder zusammenbaut, eine Generalüberholung. Es soll nun detailliertere und umfangreiche Orte zulassen – insbesondere wird auch eine zeitliche Komponente eine nicht zu verachtende Rolle spielen. Statt einer fünfköpfigen Truppe kämpfen sich nur noch zwei Charaktere durch die Dungeons und Wälder, dafür genießt Ihr ausgefeiltere Kampftechniken und ein größeres Bestiarium. Die auffälligste Änderung widerfuhr der Grafik, denn auch vor ”Dark Cloud 2” machte der Cel-Shading-Trend keinen Halt – erfreulicherweise hat es der gelungenen Märchenoptik nicht geschadet.

LEICHTE ROLLENSPIEL-KOST: Die actionlastige Dungeonhatz protzt mit dickem Umfang, hübscher Cel-Shading-Optik und deutlich aufgemotztem Städtebaukasten.

LUCASARTS

Star Wars Bounty Hunter



Kein Klon weit und breit zu sehen: ”Bounty Hunter” ist zeitlich zwischen den Star-Wars-Filmen ‘Episode 1’ und ‘Episode 2’ angesiedelt.

Öfters mal nichts Neues: Obwohl die meisten ‘Episode 1’-Spiele bei Kritikern und Käufern nur mäßige Begeisterung hervorriefen, wirft LucasArts zur nicht sonderlich prickelnden Fortsetzung ein weiteres Bataillon an Konsolentiteln auf den Markt. Am ehesten die Chance, einigermaßen interessant zu werden, dürfte dabei ”Star Wars Bounty Hunter” haben: Statt wie sonst üblich in die Rolle der Helden zu schlüpfen, könnt Ihr Euch hier als berüchtigter Kopfgeldjäger Jango Fett auf der dunklen Seite des Star-Wars-Universums ausleben. Sechs Planeten voller Bösewichte und halbseidener Gestalten stehen auf Eurem Reiseplan, mit Laserwumme und Jetpack-Einsatz kämpft Ihr dort um die Vorherrschaft im kriminellen Milieu.

HOFFENTLICH BESSER ALS DAS FILMVORBILD: Tourt mit dem einzig interessanten ‘Episode 2’-Charakter durch die Galaxis und meuchelt im Actioneinsatz Schurkenrivalen.

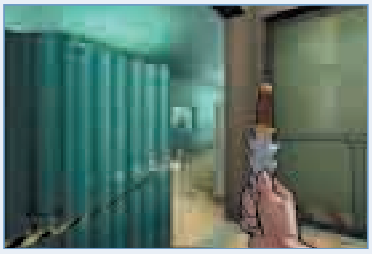
UBI SOFT

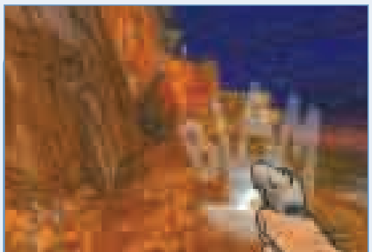
XIII



Auf der E3 lockte nur die Xbox-Version zum Probespiel. Die Fassung für die Microsoft-Konsole steht auch als erstes in Läden, die übrigen folgen später.

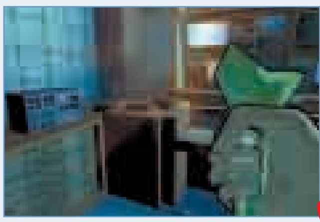
Nicht nur der Name von Ubis Multi-System-Geballer klingt merkwürdig, auch der Grafik-Stil wirkt für einen Vertreter des meist beinharten Ego-Shooter-Genres zunächst ungewöhnlich. Bedenkt man allerdings die Herkunft des Cel-Shade-Thrillers, ist die Wahl der technischen Inszenierung nur konsequent. "XIII" beruht inhaltlich nämlich auf der gleichnamigen Comicbuch-Serie des französischen Meisterzeichners Jean van Hamme. Der gedruckten Vorlage entsprechend übernehmt Ihr in der virtuellen Adaption die Rolle eines Mannes, der eines Tages schwerverletzt und unter Amnesie leidend an einer Küste angespült wird. Doch seine Feinde haben den Kämpen mit der mysteriösen Tätowierung 'XIII' am Hals nicht vergessen, und so ballert Ihr Euch auf der Suche nach der geheimnisumwitterten Vergangenheit Eures Helden fortan rund um den Globus. Zwischen den einzelnen Abschnitten kehrt die Erinnerung Eures Alter Egos in stilistischen Scharzweiß-Flashbacks bruchstückhaft zurück – mit ihr erlernt Ihr immer neue Fähigkeiten. Auch spieltechnisch geben sich die Entwickler Mühe, die gezeichnete Herkunft ins Ego-Abenteuer einzubinden: So werden Geräusche und Lautäußerungen in typischer Comic-Manier durch Schrifteinblendungen visualisiert, und auch der witzige 'Sechster Sinn'-Ansatz ist passend umgesetzt. Schleicht Ihr konzentriert durch die Pampa, nimmt Euer Held verdächtige Umwelteindrücke wie lärmende Wachen hinter massiven Steinmauern wahr.





Die Texteinblendungen dienen nicht nur dem Comic-Flair, sondern vermitteln auch dienliche Hinweise über Feindbewegungen.





Scharfschützenarbeit und Infiltrationsaction – die Cel-Shade-Fassade birgt einen harten Ego-Shooter

TROTZ COMIC-KLEID EIN BEINHARTES EGO-GEBALLER: Mit Ubis imposantem Cel-Shade-Thriller steht Actionfans ein etwas anderer Genre-Vertreter ins Haus.

KONAMI

Silent Hill 3



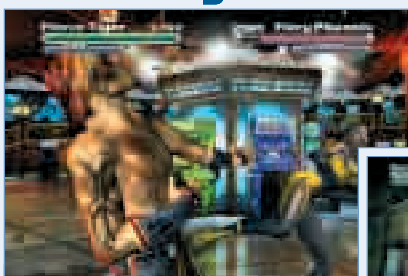
Zumindest im E3-Video treibt sich die Hauptdarstellerin in einer düsteren U-Bahn-Station herum und trifft dort auf bizarre Mutanten

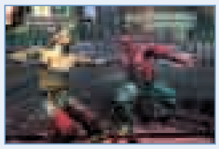
Grusel der etwas anderen Art, Teil 3: Ebensoviele Minuten dauerte das aus Render- und Spielsequenzen zusammengeschnittene E3-Video von "Silent Hill 3" – klar, dass sich die Aussagekraft in Grenzen hielt. Soviel ist bekannt bzw. bei einem kleinen Interview mit den Entwicklern zum Vorschein gekommen: Diesmal verliert Ihr in der Rolle einer Frau Euren Verstand im mysteriösen Nebelloch Silent Hill. "Wir waren des männlichen Charakters überdrüssig", so "Silent Hill"-Autor Hiroyuki Owaku. An der Spielmechanik wird sich bis auf Details nichts ändern, allein die Action-Szenen will man etwas aufbohren. Zur Geschichte ließen uns die Japaner im Dunkeln: "Terror kommt von etwas, das Du nicht kennst."

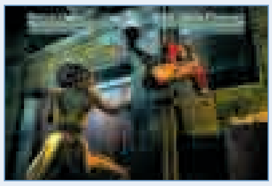
GEWOHNT GRUSELIG: Kehrt zum zweiten Mal auf der PS2 nach Silent Hill zurück – diesmal in Gestalt einer Frau. Bei regem Zuspruch soll die Serie um weitere Teile bereichert werden.

MICROSOFT

Tao Feng: Fist of the Lotus







Schon jetzt ansehnlich: Zehn Monate dauert's noch bis zur Veröffentlichung.

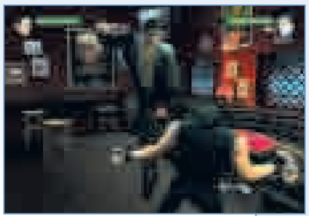
John Tobias, Altmeister des bluttriefenden Beat'em-Ups, kehrt in die Arena zurück – mit einer Handvoll neuer Prügelideen und exquisiter Next-Generation-Optik. Zwar stehen sich bei "Tao Feng" nur ein Dutzend Charaktere in ebensoviel Arealen gegenüber, Animationen wie Hintergründe sind dafür von höchstem Detailgrad. Dank Interaktivität lässt sich der Großteil des Level-Inventars im Kampf nutzen oder einfach nur zerstören: In einem von uns angespielten Szenario, einer Spielhalle, zersplitterten die Automaten reihenweise, eine Stange diente zum Schwung holen für einen besonders schmerzhaften Move. Interessant auch der progressive Schaden: Prügelt Ihr oft genug auf ein bestimmtes Körperteil des Gegners, zeigt dieser die Schwächung des Glieds und humpelt oder hält sich den Arm – Spezialangriffe, die angeschlagene Extremitäten nutzen, fallen entsprechend kraftloser aus. Allerdings dürft Ihr die körperliche Beeinträchtigung während einer Runde wieder beheben: Durch Treffer füllt sich eine 'Chi'-Leiste, die für Sonderattacken oder zur Heilung eines Körperteils genutzt wird.

BEAT'EM-UP MIT LIEBE ZUM DETAIL: Wohlgeformte Kämpfer, interaktive Arenen, progressiver Schaden von Körperteilen – innovative Next-Generation-Prügelei.

ACTIVISION





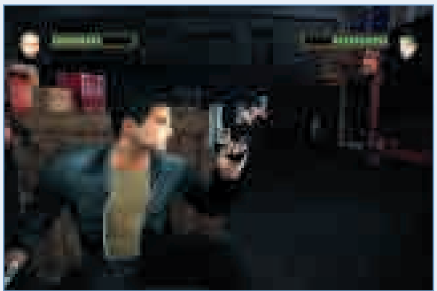




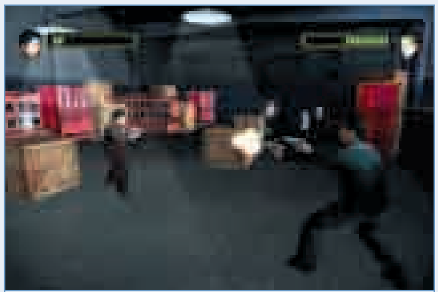
Ein Polizist kennt keine Ruhe: Erst muss er sich bei der gemütlichen Cabriofahrt attackieren lassen, dann geht in der düsteren Bar die Kneipenprügelei los.

True Crime: Streets of L.A.

Während der Großteil von Activisions E3-Programm bereits einen Monat vor der Show präsentiert wurde (mehr dazu in der letzten MAN!AC), blieb dieses Kleinod vorab unerwähnt: "True Crime: Streets of L.A." macht dabei den Eindruck, als ob es im Gerangel um den Genrethron "GTA3" und "The Getaway" ernsthaft in Bedrängnis bringen könnte. Als Undercover-Cop Nick Kang kämpft Ihr in rund 20 Missionen mit verzweigenden Unteraufträgen gegen die Chinesen- und Russenmafia der kalifornischen Metropole. Dabei seid Ihr auf der Suche nach Einsatzorten mit Eurem Auto auf den belebten Straßen unterwegs. Satte 400 Quadratmeilen von L.A. sollen simuliert werden – bei dieser Größenordnung kann die Konkurrenz nicht mehr mithalten. Habt Ihr Euch nicht im Verkehrsgewirr verfahren oder übersteht Ihr Angriffe von Gangsterlimousinen, macht Ihr zu Fuß weiter: Je nach Situation erwarten Euch in verdächtigen Gebäuden handfeste und an Martial-Arts-Filmen orientierte Prügeleien oder spannende Feuergefechte, bei denen Ihr besser in Deckung geht, bevor Euch die Bleikugeln perforieren. Die Verknüpfung der einzelnen Elemente wirkte schon bei der auf der E3 spielbaren Fassung wie aus einem Guss, nicht zuletzt dank der lebensecht animierten Charaktere und der gelungenen Umsetzung der City-Kulisse von Los Angeles. Ambitionierte PS2- und Xbox-Polizisten dürfen gespannt sein.



Eile mit Weile: Statt sinnlosem Harakiri ist ein Hauch Taktik gefragt. Nutzt Kisten als Deckung, um kurz das weitere Vorgehen zu überdenken.

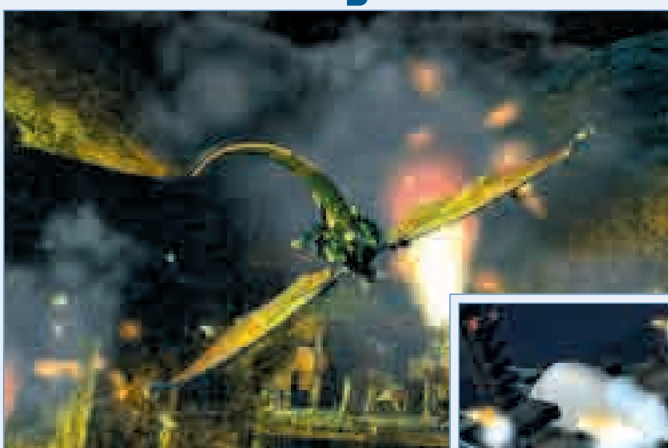


Erst fragen, dann schießen – in "True Crime" klappt das nicht immer: Nur wer flink an der Waffe ist, hat bei Feindbeschuss eine Chance.

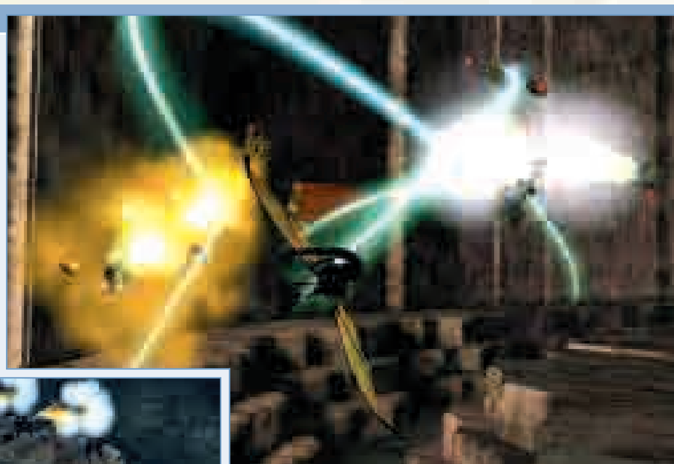
FAST WIE "GETAWAY" AUF AMERIKANISCH: Ambitioniertes und vielversprechendes Cop-Abenteuer mit freier Fahrt durch die Stadt und spektakulären Actioneinlagen.

SEGA

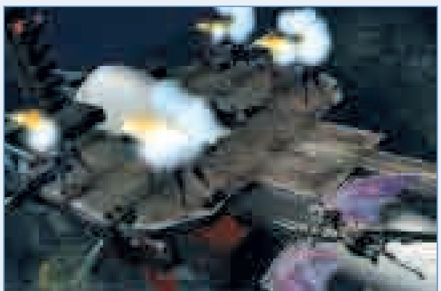
Panzer Dragoon Orta



Coole Partikeleffekte machen die Drachenreiterei zum beeindrucken Baller-Spektakel



Mit Lenkwaffen und einem Maschinengewehr macht Ihr Euren Gegnern Feuer unterm Hintern



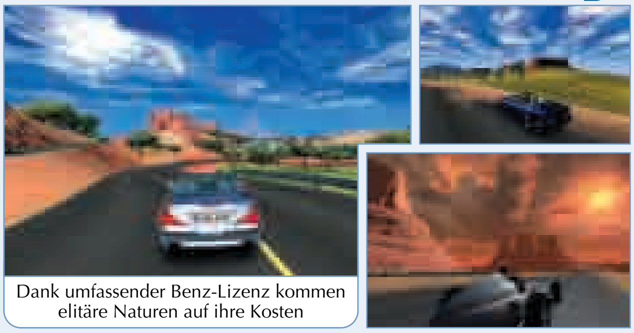
Insgesamt zehn sich verzweigende Levels bietet Smilebits Saturn-Fortsetzung

Smilebit steht auf die Xbox: Als das Ende des Dreamcast klare Sache war, konzentrierte sich das Sega-Team sofort auf die Microsoft-Konsole – wegen des Absatz-, aber auch qualitativen Potenzials, wie Produzent Takayuki Kawagoe uns auf der E3 mitteilte. Nach "Jet Set Radio Future" steht nun mit "Panzer Dragoon Orta" eine weitere Sega-Marke vor der Wiederauferstehung. Wie im Saturn-Vorgänger "Panzer Dragoon Zwei" schwingt Ihr Euch auf den Rücken eines mächtigen Drachen und ballert Euch durch bizarre Welten. Neben MG-Feuer und Lenkgeschossen nutzt Ihr Energie-abhängige Spezialattacken Eures Reittiers, um der Masse an fliegenden und bodenbasierten Feinden Herr zu werden. Im Gegensatz zum Vorläufer dürft Ihr nun auch den Drachen bremsen bzw. beschleunigen und zudem auf Knopfdruck morphen: Je nach Situation nutzt Ihr ein offensives, defensives oder besonders flottes Reptil. Fans der Flug-Action werden mit dem brillant aussehenden Ergebnis auf Xbox mehr als zufrieden sein, zudem verwöhnen knackige Surround-Effekte Eure Ohren. 'Orta' ist übrigens der bedeutungsschwangere Name des weiblichen Hauptcharakters und kommt aus dem Lateinischen. Auf die Frage, warum er denn ein Faible für nicht-englische Zusätze in den "Panzer Dragoon"-Titeln habe, meinte Karagoe: "Englisch klingt gewöhnlich und billig, Deutsch bzw. Latein haben dagegen ein cooles, exotisches Flair." Domo Arigato, Herr Karagoe!

FURIOSE BALLEREI: Dank erstklassiger Technik und cleverem Drachen-Morph-System ein mehr als würdiger Nachfolger der "Panzer Dragoon"-Actionreihe.

TDK

Mercedes-Benz World Racing



Dank umfassender Benz-Lizenz kommen elitäre Naturen auf ihre Kosten

Markenlizenzen kommen langsam wieder in Mode: Während sich EA vor einigen Jahren den Sportwagen-Rennstall Porsche für eine "Need for Speed"-Episode sicherte und Rage demnächst mit ihrem "Lamborghini"-Titel nachziehen, trumpft TDK mit einem noch größeren Ass auf – satte 120 Mercedes-Benz-Boliden aus Rennsport, Alltag und sogar der Prototyp-Entwicklung warten beim "World Racing" darauf, von Euch pilotiert zu werden. Als Testfahrer startet Ihr im vom deutschen Synetic-Team (bekannt von den "N.I.C.E."-Rasern auf PC) entwickelten Rennspiel zu einer Werkskarriere, die gekonnt Arcade-Elemente mit Realismus verknüpfen soll: So werden Eure Fahrzeuge durch Kollisionen wirklichkeitsnah verbeult, außerdem simuliert die Software die Fahreigenschaften anhand von 160 Parametern, die der Stuttgarter Nobelkonzern geliefert hat. Auch bei der Umgebung wird nicht gekleckert: Ihr saust durch sechs Gebiete mit je rund 6 Quadratkilometern Größe – diese werden komplett im Speicher gehalten, was auf der E3 durch beeindruckende Kamerafahrten zur Schau gestellt wurde.

MIT DEM NOBELHOBEL DURCH DIE WELT: Mit offizieller Hersteller-Lizenz und dicker Garage ausgestattete Fahrten durch weite Gelände im klassischen-"Need for Speed"-Stil.

CAPCOM

Auto Modellista



Bunt und trotzdem nicht gleich kindisch: "Auto Modellista" bringt nicht nur Cel-Shading-Fanaten zum Rasen.

Neben zahllosen Horror- und Actionfortsetzungen fiel Capcoms "Auto Modellista" besonders auf: Nicht gedeckte Farben und möglichst großer Realismus prägen die Grafik der flotten Raserei, statt dessen sind knallige Optik, Cel-Shading für die Vehikel und cartoon-artige Tempolinien bei Vollgas-Fahrten angesagt. Trotzdem ist das Rennspiel keineswegs nur auf die jugendliche Zielgruppe angelegt: Auch ältere Semester werden bedient, denn neben Originalfahrzeugen diverser japanischer Hersteller wie Mazda und Honda könnt Ihr auch Eigenbau-Karren lenken und an diesen nach Lust und Laune herumschrauben. Während siegesgewisse Fahrer auch via Internet zu viert antreten, dürfen sich Künstler an den Wiederholungen austoben und diese mit Grafikspielereien verschönern.

MIT VOLLGAS IN DEN LINIENRAUSCH: Geradliniges Arcade-Rennspiel mit eigenwilliger Optik, vielen Lizenz-Fahrzeugen und zusätzlicher Internet-Funktion.

KONAMI

Contra: Shattered Soldiers



Motivierende Ballerei der alten Schule: Nur, wer selten stirbt und bestimmte Gegner plättet, schaltet Zusatzlevels und eine coole Endsequenz frei.

"Super Probotector"-Fans dürfen aufatmen: Für den PS2-Spross der Kultreihe hat Konami nicht Apaloosa, die Macher der beiden PSone-Episoden verpflichtet. Diesmal wurde wieder auf japanische Inhouse-Entwickler zurückgegriffen, die für die 16-Bit-Auflagen verantwortlich zeichneten. Und das kommt "Contra: Shattered Soldier" schwer zu Gute: Zwar sind die Hintergründe der Old-School-Ballerei teilweise in 3D inszeniert, die eigentliche Action findet aber klassisch auf einer Ebene statt. Solo oder zu zweit (auch in der Rolle einer Heldin) rennt Ihr von links nach rechts und lasst Energiewumme oder Granatwerfer heiß laufen. Neben voluminösen Endgegnern motiviert die 'Hit Rate', die je nach Continue-Verbrauch, erlittenem Schaden und Trefferquote Eure Perfektion misst.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN: Herrlich geradlinige Arcade-Ballerei, die auf den alten "Contra"-Tugenden fußt. Von den Machern von "Super Probotector".

SONY

War of the Monsters



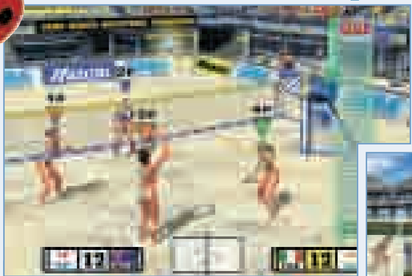
In einem Dutzend Levels lasst Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf

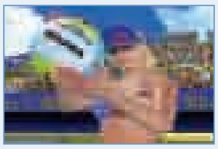
Lasst Euch von den obigen Bildschirmfotos nicht abschrecken – in 'echt' sieht Sonys PS2-Zerstörungsorgie "War of the Monsters" richtig gut aus. In einer Art 3D-"Rampage" stapft Ihr mit Eurem Lieblingsmonster aus 20 Jahren klassischer B-Movie-Unterhaltung (Urzeitechse, Riesenaffe, mutierte Gottesanbeterin) durch diverse Großstädte und macht alles kurz und klein. Sämtliche Bauten der insgesamt zwölf Szenerien sind zerstörbar, Autos und Lastwagen dienen Euch als Wurfwerkzeuge gegen monströse Konkurrenten (im 'Battle Royale'-Modus) oder Armeeeinheiten, die Euch traditionell den Garaus machen wollen. Hauptsächlich vertraut Ihr im Kampf auf Eure Gliedmaßen, zudem dürft Ihr hie und da Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Flutwellen auslösen. Mini-Spiele (die leider noch nicht auszuprobieren waren) sollen die Dauermotivation ebenso erhöhen wie ein Zweispieler-Splitscreen, in dem Ihr Euren Kumpel verkloppt. Programmiert wird das kurzweilige Häusereinreißen übrigens vom US-Team Incog – bekannt durch seine PS2-Auto-Actionorgie "Twisted Metal: Black".

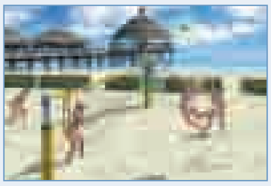
"RAMPAGE" IN 3D: Schlüpft in die Rolle eines kultigen 60-Jahre-Monsters und bringt Hochhäuser zum Einstürzen oder trampelt auf ein paar Autos rum. Grafisch netter Action-Spaß.

SEGA

Beach Spikers







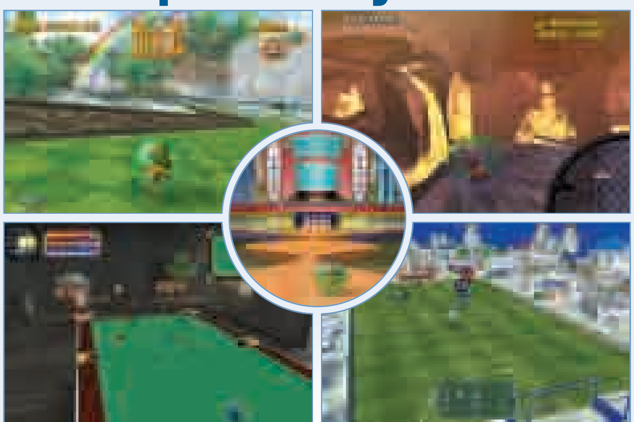
Spaß zu viert: Im Multiplayer-Modus kommen "Virtua Tennis"-Gefühle auf.

Gut, die weiblichen Geschlechtsmerkmale sind auf Segas Sandplatz nicht ganz so üppig ausgefallen wie in Tecmos Konkurrenzprodukt, dafür durfte man sich aber bereits in der Spielhalle vom spielerischen Gehalt der Volleyballerei überzeugen. In der Rolle des kleidungsarmen Damen-Duos drescht Ihr das Leder über das Netz, blockt, pritscht oder werft Euch mit einem beherzten Hechtsprung in den Sand. Neben dem ansprechenden Äußeren der Protagonistinnen – die sich nach jedem Punktgewinn nett animiert abklatschen oder herzen – erfreut Euch die einfache, durchdachte Handhabung: Dank eines Cursors am Aufschlagpunkt des Balles wisst Ihr, wo bei der Defensive hinzulaufen ist, cleveres Stellungsspiel am Netz lässt Euch Angriffe aufbauen. 16 Teams wird es in der Gamecube-Version insgesamt geben, zudem sollte Euch ein spezieller 'World Tour'-Modus wie bei "Virtua Tennis" länger ans Pad fesseln. Noch mehr Laune macht wie bereits bei der Sega-Filzball-Perle aber die Versus-Variante. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig tretet Ihr hier zur sandigen Leibesertüchtigung an.

AUFGEBOHRTE AUTOMATENUMSETZUNG:
Damen-Beach-Volleyball mit reichlich Dynamik, guter Handhabung, hübscher Optik und hoffentlich üppigem 'World Tour'-Modus.

SEGA

Super Monkey Ball 2



Die Kugel-Kurse liegen nun nicht mehr in höheren Luftschichten, sondern befinden sich in zehn hübsch gestalteten Landschaften.

Die Gamecube-Äffchen kehren zurück, diesmal ohne Automatenvorbild: "Super Monkey Ball 2" lässt Euch in gewohnt knuddeliger Optik 150 neue Levels durchkugeln, die in zehn farbenfrohen Welten über einen Handlungsfaden verknüpft sind. Dabei wachsen Euch weniger graue Haare als beim Vorgänger, denn zum Durchqueren eines Szenarios müsst Ihr nicht sämtliche Kurse absolvieren, sondern könnt dank Level-Verzweigungen eigene Wege einschlagen. Besonderes Augenmerk richtet Entwickler Amusement Vision auf die Minispiele: Auf zwölf wurde die Zahl der witzigen Party-Kracher erhöht, zu überarbeiteten Versionen von Boxen, Billard oder Bowling kommen z.B. ein Bootrennen, Fußball, Baseball und Tennis. Unser Multiplayer-Favorit im Herbst!

KUGELN VOR LACHEN:
Süßer Geschicklichkeitstest, dank verzweigter Levels auch für Amateure geeignet. Zur Höchstform läuft der Affen-Spaß aber zu viert bei zwölf Minispielen auf.

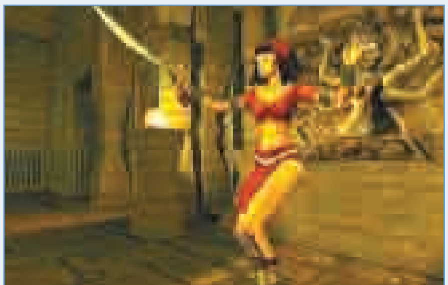
NINTENDO

Eternal Darkness: Sanity´s Requiem

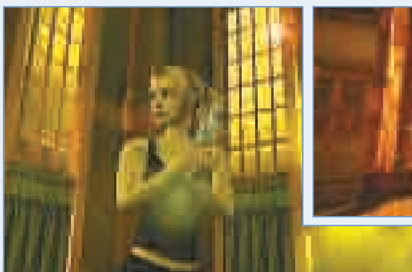


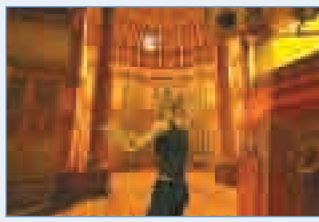
Wer gut zielt, lebt länger: Egal welche Waffe Ihr gerade einstecken habt, das Zielsystem von "Eternal Darkness" macht fatale Treffer möglich.

Alle Jahre wieder: Bereits zum dritten Mal in Folge ergattert sich Silicon Knights' Langzeitentwicklung einen Ehrenplatz in unserer E3-Berichterstattung. Ursprünglich als N64-Highlight angekündigt und anno 2001 als Gamecube-Titel vorgestellt, stand das düstere Horror-Adventure auf der diesjährigen Messe kurz vor der Vollendung. Seit Ende Juni ist die heißersehnte Exklusiventwicklung für Big Ns Hightech-Würfel nun endlich in den USA erhältlich, ein ausführlicher Import-Test folgt entsprechend in der nächsten MAN!AC. Grund genug, Euch ein letztes Mal mit neuesten Informationen zum potenziellen 'Resi'-Konkurrenten zu versorgen: Mit sage und schreibe zwölf Charakteren – vom römischen Ritter bis zur neuzeitlichen Shotgun-Amazone – nehmt Ihr nun den Kampf gegen das ewig Böse in den letzten 20 Jahrhunderten auf! Während historisch akurate Waffen und diverse Trefferzonen (wie Arme, Kopf und Torso) bei den vielartigen Monstern klassische Survival-Horror-Kost versprechen, steht uns mit dem sogenannten 'Insanity Meter' ein schaurig-schönes Novum bevor: Durch schockierende Momente wie einen Dämonenangriff steigt diese kuriose Wahnsinnsanzeige immer weiter an. Einmal voll, können die wundersamsten Dinge geschehen. Urplötzlich fallen Eurem Helden so beispielsweise die Gliedmaßen ab, ein anderes Mal scheint er im Boden zu versinken oder der Startbildschirm des Gamecube erscheint auf dem Fernseher! Aber keine Angst, die Entwickler spielen Eurer Phantasie nur einen Streich, Sekunden später geht das Spiel wieder seinen regulären Gang – sofern der halluzinäre Terror Euch noch nicht den Verstand geraubt hat…



Kurzschwert, Flinte und Laserknarre: In jeder Epoche treffen Eure zwölf Heroen auf passendes Mordwerkzeug, aber auch zeitgemäße Ungeheuer.





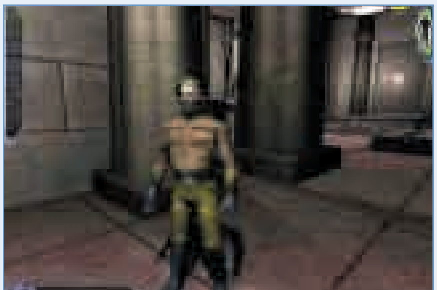
Angst im Nacken: Einige Sequenzen mit der neuzeitlichen Blondine waren auf der E3 spielbar.

ZEITREISE-SCHOCKER MIT NERVENZERRENDEM PANIK-SYSTEM:
Nintendos ungewohnt harte Eigenentwicklung verspricht frischen Wind im traditionellen Survival-Horror-Genre.

Deus Ex 2: Invisible War



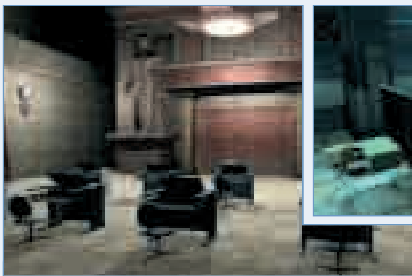
Erhellt die düstere Atmosphäre: Neben wunderschönen Texturen beeindrucken vor allem die feinen Echtzeit-Lichteffekte.



Endlich ansehnliche Gegner: Auch die polygonalen Freund- und Feindcharaktere profitieren von den High-End-Grafikroutinen.

Warren Spectors Ego-Agenten-Mär ”Deus Ex” hatte auf PS2 einen dicken Haken: Zwar wurde die komplexe Handhabung Eures Charakters prima auf das Pad übertragen, die altbackene Optik war aber meilenweit von der hohen Qualität des Spieldesigns entfernt. Nun werkelt Altmeister Spector am Nachfolger seines Cyber-Thrillers und die Xbox-Tech-Demo, die wir auf der E3 bewundern durften, macht uns Hoffnung, dass bei Teil 2 nun auch die Grafik höchste Sphären erreicht. Die Texturen in dem Probelevel sind ein Traum: Rostige Kanalisationsrohre und metallisch schimmernde Roboter rauben visuellen Ästheten ebenso den Atem wie fabelhafte Licht- und Schatteneffekte. Hinzu kommt ein höchst realistisches Physikmodell: Sämtliche Objekte, ob nun eine alte Blechtonne oder ein simpler Stuhl, könnt Ihr manipulieren, auf einen Schubser hin bewegen sie sich exakt so, wie das in Wirklichkeit der Fall wäre.

Über den Inhalt von ”Deus Ex 2” sind indes nur magere Details bekannt: Euer Alter Ego wird diesmal nicht der aus Teil 1 bekannte J.C. Denton, sondern dessen Clone Alex sein. Zudem spielt der neue Cyberthriller einige Jahre nach den Ereignissen in New York. Dem Spieler will Warren Spector nun noch mehr Freiheiten zur Lösung des Abenteuers geben: Zwar wurde das Gesamtareal mächtig eingedampft (etwa 20 Stunden Beschäftigung sollten bis zum Finale genügen), dafür werden Euch bei Annahme und Durchführung von Aufträgen keinerlei Einschränkungen auferlegt – intrigantes Seitenwechseln ist nach Belieben möglich.



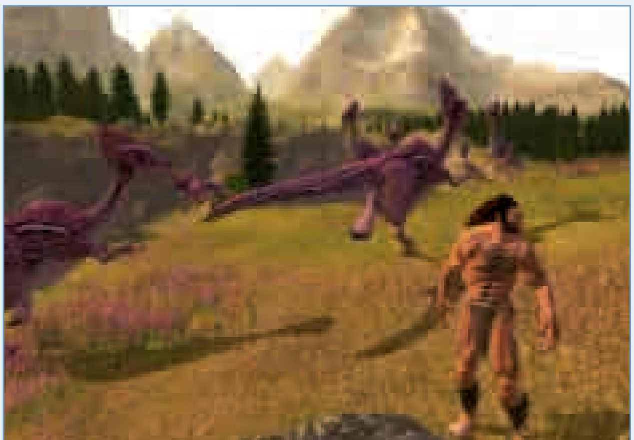


Diesmal infiltriert Ihr Büros und Geheimanlagen in Moskau, Seattle und London

DIE TOTALE FREIHEIT: Genießt einen spannenden, nicht-linearen Zukunftsthriller in atmosphärischen Szenerien. Ein hoffentlich mehr als würdiger Nachfolger.

MICROSOFT

B.C.



Neben der wundervoll detaillierten Optik von Flora und Fauna beeindruckt das nicht gescriptete, ‘lebensnahe’ Verhalten der Reptilien.

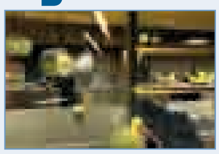
Peter Molyneux kehrt zu seiner Lieblingsthematik zurück: Zwar gibt sich ”B.C.” des englischen Teams Intrepid (das unter Einfluss des Kult-Designers steht) als Action-Adventure aus, was wir sehen durften, war aber schwer vom bekannten Prinzip der Welt- bzw. Lebenssimulation geprägt. Als Urmensch müsst Ihr Euren kleinen Stamm sicher in ein liebliches Tal führen – eine Aufgabe, die durch die bescheidene Entwicklungsstufe Eurer Verwandten und umherziehende Dino-Herden erschwert wird. Durch Euer Verhalten macht Ihr die Brüder und Schwestern fit für die Reise – handwerkliche und intellektuelle Fähigkeiten helfen ihnen, im harten Vorzeit-Alltag zu überleben. Tolle Optik und innovatives Konzept lassen hoffen.

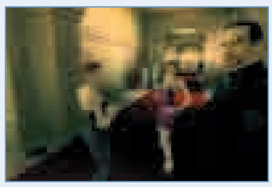
DINO-KRISE: Lehrt Euren Stammesgeschwistern durch Fürsorge und Vorbildfunktion das Überleben in der Urzeit. Technisch wie spielerisch ambitioniertes Projekt.

ELECTRONIC ARTS

James Bond 007: Nightfire







Bond ballert: Auf Gamecube, Xbox und PS2 (von rechts im Uhrzeigersinn).

Zum zweiten Mal macht 007 globaler Schurkerei auf sämtlichen Next-Gen-Systemen Feuer unterm Hintern. Kenner von ”Agent im Kreuzfeuer” werden sich beim neuen Bond sofort zurecht finden: Knackige Ballereien, rasante Autojagden, clevere Verwendung von Qs Geniestreichen – selbst mit ein paar bekannten Charakteren dürft Ihr Wiedersehen feiern. Dafür haben sich natürlich die rund zehn weltweiten Schauplätze geändert: In den österreichischen Alpen, dem Südpazifik und gar auf einer Raumstation delektiert Ihr Euch an wüsten Schusswechseln und wallenden Polygonbrüsten. Von dem zeitweiligen ‘Herausfahren’ der Kamera aus der Ego- in die Third-Person-Perspektive (was bei speziellen Rätseln und in Cut-Scenes zum Tragen kommen soll) konnten wir auf der Messe noch nichts sehen, dafür versuchten wir uns an dem Alpen-Level auf der Xbox: Flüssige Optik trotz detaillierter Texturen und atmosphärischem Schneefall machte ebenso Lust auf mehr wie die bekannt gelungene Steuerung und die ordentliche Gegner-KI.

NOCH NICHT IN RENTE: Der smarte Agent wagt sich in ein Abenteuer bekannter Machart – ”Agent im Kreuzfeuer”-Fans dürfen schon mal den Martini kalt stellen.

EMPIRE

Big Mutha Truckers



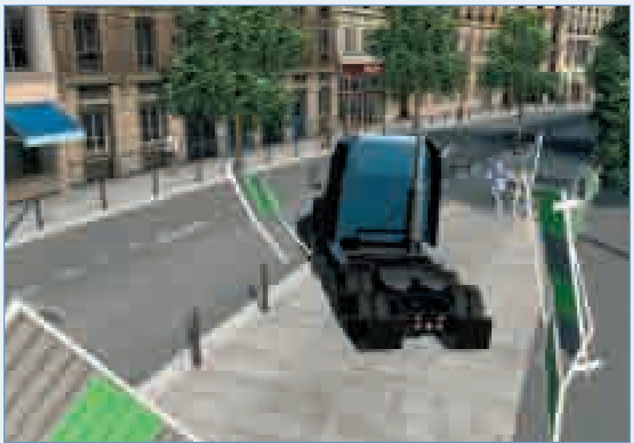
Ein echter Südtstaatler lässt sich nicht so leicht aufhalten: Als "Big Mutha Trucker" räumt Ihr Hindernisse einfach aus dem Weg.

Den Preis für den originellsten Namen auf der E3 hat sich "Big Mutha Truckers" bereits verdient, doch auch das Spielkonzept der neuesten Entwicklung aus dem Hause der Rennspielspezialisten Eutechnyx (u.a. "007 Racing", "Total Drivin") ist vielversprechend: Als Sprössling einer Südstaaten-Redneck-Sippe streitet Ihr mit Euren Geschwistern um die familieneigene Transport-Firma, deren Chefsessel in Kürze frei wird. Dazu müsst Ihr "18 Wheeler"-mäßig mit Eurem dicken Brummi auf Tour gehen und mit geschicktem Handeln quer durch die USA Euren Geschäftssinn unter Beweis stellen. Natürlich verlaufen die Fahrten meistens alles andere als ruhig, neben den lästigen Highway-Cops sorgen unfreundliche Wagenlenker für Stress.

VIELVERSPRECHENDER REDNECK-COCKTAIL: Interessante Mischung aus "18 Wheeler"-Lkw-Touring und Wirtschafts-simulation mit skurrilen Charakteren.

MICROSOFT

Midtown Madness 3



Mit einem Brummi durch Paris: Während sich Absperrgitter oder Café-Stühle ihrem Schicksal ergeben, springen Fußgänger beherzt zur Seite.

Plattform und Entwickler neu, Spielspaß wie gewohnt: Schon auf dem PC machten die beiden "Midtown Madness"-Teile der Angel Studios reichlich Laune, nun setzen Digital Illusions ("Rallisports Challenge") die halsbrecherische Stadtraserei auf die Xbox um. Diesmal wurden Washington und Paris pedantisch nachgebaut – während die Orientierung in ersterer nicht wirklich schwer fällt, machen Euch in der Seine-Metropole Einbahnstraßen und schmale Gässchen das Leben schwer. Bei Checkpoint-Rennen (an denen via Internet bis zu acht konkurrierende Piloten teilnehmen) heizt Ihr über ein belebtes Straßennetz im "Wreckless"-Stil: Fussgänger, Blechlawinen oder Stadtmobiliar können Eure Fahrt nicht stoppen.

FEHLENDE GESCHWINDIGKEITSKONTROLLE: Flottes, gut aussehendes Arcade-Rennen durch Washington und Paris. Nicht umsonst einer der ersten US-Online-Titel.

SONY

ATV Offroad Fury 2



Neu in der Fortsetzung: Die actionnahe Fahrerperspektive über dem Lenker.

Bevor die Rainbow Studios demnächst ausschließlich für THQ neue Spiele austüfteln, werden noch einige alte Auftragsarbeiten abgewickelt. Darunter ist auch "ATV Offroad Fury 2" – die Fortsetzung der letztjährigen Quad-Raserei, die unter dem Motto 'größer, schöner, besser' steht. Angefangen mit einem aufgestockten Fahrzeugfeld (20 offizielle Vehikel stehen zur Wahl) und einem Charakter-Editor bis hin zur Streckenzahl wurde nochmal kräftig eine Schippe draufgelegt: Auf satten 40 Pisten, von Supercross-Stadien bis zu wilden Geländekursen, gebt Ihr diesmal Vollgas. Alternativ betätigt Ihr Euch am Trickwettbewerb oder einem der fünf frischen Minispiele: Neben Standards wie 'Tag' oder 'King of the Hill' soll auch eine Art Motor-Fußball seine Premiere feiern. Potenziell größter Clou sind zudem die umfangreichen Multispieler-Möglichkeiten: So dürft Ihr nicht nur via Splitscreen oder iLink-Option ran, auch Duelle für bis zu vier Piloten übers Internet sind vorgesehen – hoffen wir mal, dass zur Veröffentlichung diese Option auch in Deutschland vernünftig genutzt werden kann...

KRÄFTIG AUFGEBOHRTE OFFROAD-ACTION: Bergeweise neue Kurse, Spielmodi und Online-Duelle sowie vom Vorgänger her gewohnte, schicke Grafik versprechen spannende Rennen.

ELECTRONIC ARTS

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Keine Gnade: Vollgasfetischisten rücken Polizei und Hubschrauber auf die Pelle.

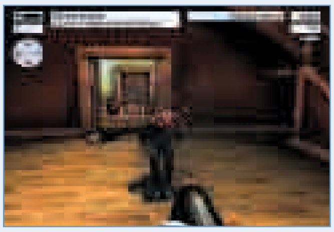
Neben der alljährlich wiederkehrenden Sportspielflut versucht sich EA zum ersten Mal im PS2-Zeitalter an einer Fortsetzung seiner "Need for Speed"-Rasereien. Der inzwischen sechste Konsolenteil verkünstelt sich diesmal nicht mit zwanghaften Neuerungen, sondern orientiert sich am populärsten seiner Vorgänger: Wie der Untertitel "Hot Pursuit 2" schon sagt, dient Teil 3 als Vorbild. Im Mittelpunkt stehen also erneut arcadelastige Hochgeschwindigkeitsjagden, bei denen Ihr vor den Hütern des Gesetzes Reißaus nehmt. Damit Ihr stilecht das Gaspedal auf den rund 20 Kursen mit bis zu 15 Meilen Länge durchdrücken könnt, stehen standesgemäß alle möglichen Edelkarossen von Ferrari, Lamborghini & Co. zur Auswahl bereit. Neben dem hohem Tempo sorgen einige Designkniffe dafür, dass das Adrenalin steigt: Braust Ihr über besonders spektakuläre Sprünge, bekommt Ihr prompt eine Zeitlupe im 'Matrix'-Stil präsentiert. Ausserdem wird der Polizeieinsatz auf Dauer immer massiver, bis Euch sogar ein Hubschrauber auf den Hals gehetzt wird.

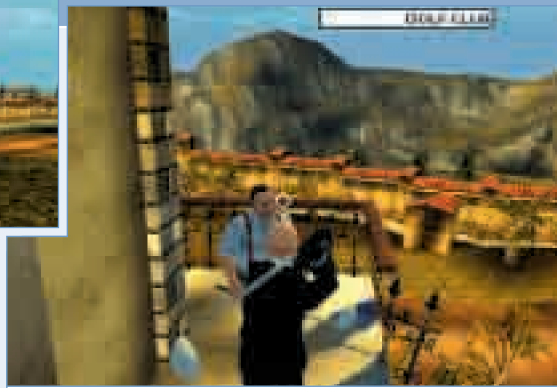
ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT: Der rasante Nachfolger zum dritten "Need for Speed"-Teil hat das Potenzial, die Rennspielserie wieder an die Spitze zu führen.

EIDOS

Hitman 2



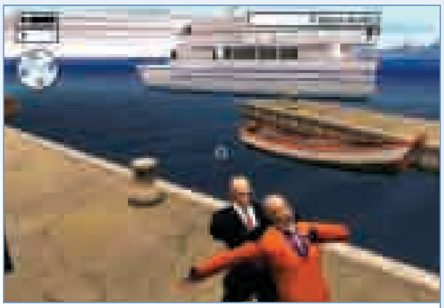




Nicht immer nutzt Ihr Feuerwaffen: Beim Eindringen in die Villa eines Mafioso muss Euer Profikiller sein Arsenal draußen lassen und auf unübliches Werkzeug zurückgreifen (Xbox).

Während in unserem Land weiterhin über Gewalt in Spielen diskutiert wird, ficht das die Dänen von Io-Interactive nicht groß an. Nicht nur, dass die Entwickler mit Hochdruck an einer Fortsetzung zur indizierten PC-Profikiller-Simulation arbeiten, "Hitman 2" bringt auch auf PS2 und Xbox die moralischen Mühlen in Bewegung. Zwar ist der glatzköpfige Protagonist mit dem Codenamen '47' nun selber ins Fadenkreuz einer kriminellen Verschwörung geraten, an seiner Arbeitsweise hat sich aber trotz defensiver Vorzeichen nichts geändert. In 20 Missionen bereist Ihr den Globus und löst Eure Aufträge, die häufig mit dem 'Ausschalten' von Bösewichten zu tun haben – in taktisch komplexer Manier. Auf der E3 durfte z.B. ein Level angespielt werden, in dem '47' zur schwer bewachten Kelleretage eines malayischen Hochhauskomplexes vordringen musste. Hier gab's die Wahl: Entweder den Pizzaboten auf der Toilette überfallen und mit den Teigfladen durch die Kontrolle marschieren, oder über den Wäscheschacht eine Rauchbombe nach unten schicken und im entstandenen Chaos als Feuerwehrmann getarnt in die Katakomben hetzen. Neben der Vielzahl an Lösungswegen, benutzbaren Objekten und Aktionsmöglichkeiten beeindruckt auch die gelungene bis brillante Optik (z.B. bei einem Schneelevel auf der PS2). Nichtsdestotrotz bleibt die Thematik, gerade vor dem Hintergrund der aktuellen Jugendschutzdiskussion, fragwürdig. Für moralisch gefestigte Erwachsene mit viel Grips ist "Hitman 2" aber ein strategisches Action-Adventure der Oberklasse.



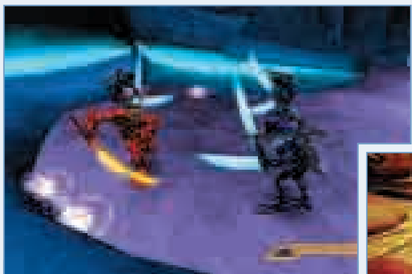


Die 20 Missionen führen Euch u.a. nach Sizilien, Japan, Indien oder Malaysia. Dabei schwankt die Optik auf der PS2 von brillant bis solide.

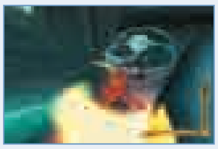
HARTES THIRD-PERSON-ABENTEUER: Als gejagter Profikiller räumt Ihr Dutzende illustre Gestalten aus dem Weg. Spannend, aber auch brutal und abgeschmackt.

THQ

Alter Echo



Mal Mensch, mal Monster: Euer Held ist da ganz variabel.





Nevin hat nicht viel zu lachen: Der Planet, auf dem er sich befindet, ist auf einmal übergeschnappt und will ihm an den Kragen – dummerweise gilt das nicht nur für die Bewohner, sondern auch den Himmelskörper selbst, der kurzerhand immer neue Feinde nachwachsen lässt. Zum Glück habt Ihr als Haupfigur des bunten Actionspektakels "Alter Echo" wenigstens eine Handvoll Vorteile: So stapft Ihr mit einer 'PolySuit' genannten Rüstung durch die Gegend. Mit dieser könnt Ihr jederzeit Eure Form ändern. Neben der Standardgestalt, in der Ihr Kontrahenten in Handkantenduellen niederprügelt, schlüpft Ihr in eine Monsterform, die mit zahlreichen Waffen Projektile um sich feuert, oder in eine agile 'Stealth'-Ausführung, mit der Ihr u.a. an der Decke entlangkrabbeln könnt, ohne gleich entdeckt zu werden. Für einen weiteren Kniff sorgt Eure 'Time Dilation'-Fähigkeit: Werdet Ihr von einer Feindesschar überrascht, haltet Ihr kurzerhand die Zeit an und bereitet eine Move-Combo vor, die im Handumdrehen ausgeführt und durch schicke Grafikeffekte spektakulär dargestellt wird.

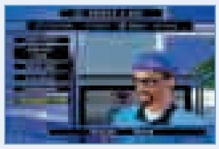
KRAWALL MIT KNIFF: Originelle Actionhatz, deren Hauptfigur sich in mehrere Formen verwandeln kann – trotz bunter Optik ein auch für ältere Zocker interessanter Titel.

ELECTRONIC ARTS

Die Sims



Dank neu entworfener Steuerung dürft Ihr getrost auf eine USB-Maus verzichten





6,3 Millionen Spieler können nicht irren: Der seit Ende März bestverkaufte PC-Titel aller Zeiten soll nun auch auf der PS2 für volle Kassen bei EA sorgen. Allerdings könnte das Prinzip der "Sims" nicht simpler sein – zieht mit einem Charakter, den Ihr in einem Editor individuell gestalten dürft, in ein 3D-Häuschen und lebt Euer Leben. Dabei durchlauft Ihr die Höhen und Tiefen des menschlichen Alltags: Ordnung im Haus halten und pünktlich an Arbeitstagen aufstehen ist ebenso angesagt wie der Flirt mit der adretten Nachbarin. Verdientes Geld legt Ihr in die Einrichtung Eurer Wohnung an, wer auch in der digitalen Welt zum Spielejunkie mutieren will, ernährt sich eben ausschließlich von Pizza und verbummelt seine Zeit beim Zocken oder Fernsehen. Auf der PS2 wird das Spielprinzip Level-basiert sein – Ihr müsst also bestimmte Entwicklungen erfolgreich durchmachen, um ein Szenario abzuschließen oder neue Objekte freizuschalten. Zudem handelt es sich nicht um eine simple PC-Konvertierung: Dank Neuprogrammierung macht EA die Optik TV- und die Steuerung Pad-freundlich.

DER SIEGESZUG GEHT WEITER: In einer komplett neu gestalteten PS2-Variante führt Ihr Euer Alter Ego zu Wohlstand und gesellschaftlicher Akzeptanz – oder gammelt einfach rum.

E3 komplett


Armada 2


ATV Quad Power Racing 2


Battle Engine Aquila


Ben Hur


Bruce Lee


Capcom vs. SNK 2 EO


Chase


Crouching Tiger Hidden Dr.


Daredevil


Darkened Sky


DDR MAX

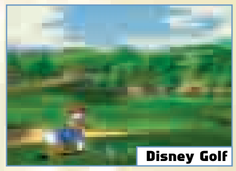

Defender

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2002

Name	PS2	Xbox	NGC	Hersteller	Anmerkung	Termin
.hack	X			Bandai	Anime-Rollenspiel mit abgedrehter Internet-Story	Oktober
1080° White Storm			X	Nintendo	Langerwarteter Snowboard-Nachfolger, dem noch Feinschliff fehlt	1.Q 2003
Alter Echo	X	X		THQ	Bericht auf Seite 43	1.Q 2003
Animal Crossing			X	Nintendo	Extrem japanophile Lebens- und Umweltsimulation	Sept.
Antz Extreme Racing	X	X		Empire	Fun-Raserei mit der Insektentruppe aus dem gleichnamigen Film	Juli
Ape Escape 2	X			Sony	Die Affen sind wieder los: Knuffig-buntes 3D-Jump'n'Run	4.Quartal
Aquaman: Battle for Atlantis		X	X	TDK Mediactive	Das Spiel zum (toten) Comic-Helden: Mischt die Ozeane auf	3.Quartal
Armada 2	X	X		Metro 3D	Weltraum-Ballerei mit Online-Funktionen	2003
Armored Core 3	X			Agetec	Technisch aufgemotzte Fortsetzung der Mech-Action	Sept.
ATV Offroad Fury 2	X			Sony	Bericht auf Seite 42	Nov.
ATV Quad Power Racing 2	X	X	X	Acclaim	Hoffentlich besseres Rennspiel als der Katastrophenvorgänger	3.Quartal
Auto Modellista	X			Capcom	Bericht auf Seite 39	4.Quartal
Baldur's Gate Dark Alliance		X		Virgin	Auf ein Neues: Nahezu identische Umsetzung des PS2-Abenteuers	Sept.
Barbarian		X	X	Virgin	Test der PS2-Version in MAN!AC 7/2002	Sept.
Batman Dark Tomorrow	X	X	X	Kemco	Ambitioniertes Action-Adventure rund um den Fledermausdetektiv	Nov.
Battle Bots	X			THQ	Das Spiel zur Nominator-moderierten TV-Sendung "Robot Wars"	4.Quartal
Battle Engine Aquila		X		Infogrames	Roboter-Schlachten aus der Ego-Perspektive	Oktober
Battlefield 1942		X		EA	Actionreiche Weltkriegs-Simulation für Mehrspieler-Fanatiker	4.Quartal
B.C.		X		Microsoft	Bericht auf Seite 41	2003
BDFL Manager 2003		X		Codemasters	Jährliches Update des besten Konsolen-Managers	4.Quartal
Beach Bandits	X		X	THQ	Müdes Action-Adventure zur Nickelodeon-Lizenz	3.Quartal
Beach Spikers			X	Sega	Bereicht auf Seite 40	3.Quartal
Ben Hur	X			Microids	Rasante Wagenrennen im "Circus Maximus"-Stil	4.Quartal
Between Good & Evil	X	X	X	Ubi Soft	Bericht auf Seite 32	2003
Big Air Freestyle			X	Infogrames	Überdrehte Motocross-Raserei mit vielen Stunts	4.Quartal
Big Mutha Truckers	X	X		Empire	Bericht auf Seite 42	Nov.
Black & Bruised	X		X	Majesco	Witziges Comic-Boxen samt Story-Modus	3.Quartal
Blade 2	X	X		Activision	Wenig zimperliche Action rund um den düsteren Vampirjäger	3.Quartal
Blinx: The Time Sweeper		X		Microsoft	Bericht in MAN!AC 7/2002	4.Quartal
Bloodrayne	X	X	X	Majesco	Blutgetränkte Vampir-Schlitzerei mit Nazi-Gegnern	3.Quartal
Bomberman Generation			X	Hudson	Jüngste Episode der knallbunten und witzigen Partysprengerei	3.Quartal
Breath of Fire 5	X			Capcom	Cel-Shading-Fortsetzung des PSone-RPGs	2003
Bruce Lee: Quest of the Dragon		X		Vivendi	Der Kung-Fu-Gott prügelt sich im "Final Fight"-Stil durch	3.Quartal
Brute Force		X		Microsoft	Ambitionierte Team-Action mit tollem Design	4.Quartal
Buffy – Im Bann der Dämonen		X		EA	Gewitzte Vampirschnitzelei zur respektlosen TV-Serie	3.Quartal
Burnout 2	X			Acclaim	Aufpolierte und überarbeitete Fortzsetzung des Brachialrasers	Oktober
Capcom vs. SNK 2 EO			X	Capcom	Die Klopper-Serientäter von Capcom erreichen den Gamecube	4.Quartal
Catan	X			Capcom	Umsetzung des deutschen Brettspiel-Hits	4.Quartal
Celebrity Deathmatch	X			Take 2	Respekt- und hemmungslose Kloppereizum MTV-Lacher	3.Quartal
Chase		X		Bam	"Stuntman"-Konkurrenz mit freieren Missionen	Sept.
Clock Tower 3	X			Capcom	Horror-Adventure mit heftigen Schockeinlagen	2003
Club Football	X	X		Codemasters	16 auf einen Streich: Auf spezielle Vereine abgestimmtes Fußball	3.Quartal
Colin McRae Rally 3	X	X		Codemasters	Bericht auf Seite 35	Sept.
Conflict: Desert Storm	X	X		SCi	Das Action-Spiel zur Operation Wüstensturm	3.Quartal
Contenders		X		Microsoft	Und noch'n Mech-Spiel	4.Quartal
Contra: Shattered Soldier	X			Konami	Bericht auf Seite 39	Nov.
Crank the Weasel	X			Midway	Spaßige Comic-Hüpferei mit einem Wiesel in der Hauptrolle	4.Quartal
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex			X	Vivendi	Crash beglückt nun auch noch den Gamecube	3.Quartal
Crazy Taxi 3: High Roller		X		Sega	Technisch noch schwache Fortsetzung des Taxiwahnsinns	Juli
Crimson Sea		X		Koei	Massenschlachten gegen insektoide Aliens	4.Quartal
Crimson Skies: High Road to Revence		X		Microsoft	Bericht in MAN!AC 7/2002	4.Quartal
Crouching Tiger Hidden Dragon	X		X	Ubi Soft	Stark verspätetes Martial-Arts-Spektakel zum Film	Nov.
Curse The Eye of Isis	X	X		Wanadoo	Grusel-Adventure mit einem Hauch Ägyptologie	2003
Cy Girls	X			Konami	Krachige Action um zwei Comic-Gören	2003
Daredevil	X	X	X	Encore	Comic-Action rund um den blinden Marvel-Helden	1.Q 2003
Dark Cloud 2	X			Sony	Bericht auf Seite 36	2003
Darkened Sky			X	Simon&Schuster	Third-Person-Action-Adventure, vom PC umgesetzt	Oktober
Dave Mirra BMX XXX	X	X	X	Acclaim	Offenherzig-anzügliche Trendsportfortsetzung	3.Quartal
DDR Max	X			Konami	Test auf Seite 64	Nov.
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball		X		Tecmo	Bericht auf Seite 18	4.Quartal
Dead to Rights		X		Namco	Bericht auf Seite 12	August
Death Row		X		Ubi Soft	Futuristische Arena-Kämpfe um Leben und Tod	3.Quartal
Defender	X	X	X	Midway	Die klassische Arcade-Ballerei als 3D-Neuauflage	3.Quartal
Delta Force Black Hawk Down	X	X		Novalogic	Strategische Kriegs-Action nach wahrer Begebenheit und Film	2003
Der Anschlag	X	X		Ubi Soft	Actionspiel zur neuesten Tom-Clancy-Verfilmung	4.Quartal

Name	PS2	XBOX	NGC	Hersteller	Anmerkung	Termin
Deus Ex 2: Invisible War		X		Eidos	Bericht auf Seite 41	2.Q 2003
Devil May Cry 2	X			Capcom	Bericht auf Seite 32	Feb. 2003
Die Hard Vendetta			X	Vivendi	Bericht in MAN!AC 5/2002	4.Quartal
Die Sims	X			EA	Bericht auf Seite 43	3.Quartal
Digimon World 3	X			Bandai	Neueste Auflage des "Pokémon"-Klons	3.Quartal
Dino Stalker	X			Capcom	Hoffentlich ansprechendere Fortsetzung der "Gun Survivor"-Serie	3.Quartal
Disney Golf	X			EA	Niedliche Alternative zum hauseigenen "Tiger Woods"-Golf	3.Quartal
Disney Sports Basketball			X	Konami	Mickey, Donald & Co. versuchen sich als Korbjäger...	3.Quartal
Disney Sports Football			X	Konami	...als American-Football-Asse...	3.Quartal
Disney Sports Skateboarding			X	Konami	...als Trendsport-Checker...	3.Quartal
Disney Sports Soccer			X	Konami	...und abschließend als Fußballer	3.Quartal
Disneys Magical Mirror starring Mickey Mouse			X	Nintendo	Kinder-kompatibles Comicspiel mit der beliebten Maus	August
Donald Duck als Phantomias	X		X	Ubi Soft	Kunterbuntes Jump'n'Run mit dem Disney-Enterich	3.Quartal
Downhill Racer	X			Namco	Test in MANIAC 7/2002 (als "Alpine Racer 3")	3.Quartal
Dr. Muto	X	X	X	Midway	3D-Jump'n'Run mit abgefahrenem Hauptcharakter	4.Quartal
Dragon's Lair 3D	X	X	X	Encore/Ubi Soft	Bericht in MANIAC 7/2002	4.Quartal
Drome Racers	X		X	Lego/EA	Mini-Raserei aus der Vogelperspektive	1.Q 2003
DroneZ		X		Metro 3D	Missionsbasierte, bunte Third-Person-Schießerei	2003
DTM Race Driver	X	X		Codemasters	Storylastige Rennsimulation im Tourenwagen-Milieu	Sept.
Dual Hearts	X			Atlus	3D-Rollenspiel mit netten Anime-Charakteren	3.Quartal
Duality		X		Phantagram	Cyberpunk-Action-Adventure mit drei Hauptcharakteren	2003
Dungeons & Dragons Heroes	X	X		Infogrames	Hoffnungsvoller "Baldur's Gate"-Klon, (noch) mit Ruckeloptik	Feb. 2003
Dynasty Tactics	X			Koei	Rundenbasierte Schlachten im alten China	3.Quartal
Dynasty Warriors 3		X		Koei	Die historische Massenkeilerei lockt mit aufpolierter Technik	3.Quartal
Ecks vs. Sever	X			Bam	Noch sehr unfertige Umsetzung der GBA-Egoballerei	4.Quartal
Eggomania	X		X	Kemco	"Tetris"-ähnliches Knobelspiel	Sept.
Eternal Darkness: Sanity's Requiem			X	Nintendo	Bericht auf Seite 40	Juni
Everquest Online Adventures	X			Sony	MMORPG-Alternative zu "Final Fantasy 11"	2003
Evil Dead: A Fistfull of Boomstick	X	X		THQ	"State of Emergency"-Clone mit dem Horrorhelden Ash	1.Q 2003
Evolution Skateboarding	X		X	Konami	Die ESPN-Lizenz ist weg, trotzdem naht die Trend-Fortsetzung	Oktober
Evolution Snocross	X	X		Konami	Flotte Skibob-Flitzerei in weißen Landschaften	Nov.
Evolution Snowboarding	X		X	Konami	Auch im Schnee liefert Konami einen weiteren Teil ab	Nov.
Evolution Worlds			X	Ubi Soft	Kombination beider Dreamcast-Rollenspiele für den Cube	3.Quartal
F355 Challenge	X			Sega	Ultrarealistische Ferrari-Simulation für anspruchsvolle Raser	4.Quartal
Falcone: Into the Maelstrom	X	X		Virgin	Raumschiff-Ballereien mit Ego-Shooter-Einlagen	Dez.
Fear Effect Inferno	X			Eidos	Widescreen-Trial&Error-Adventure mit aparten Heldinnen	2003
Fighter Maker 2	X			Agetec	Beat'em-Up im Eigenbau für Bastelwütige	Sept.
Final Fantasy 11	X			Square	Bericht auf Seite 36	4.Quartal
Fisherman's Bait 2003	X			Konami	Die PSone-bekannte Konami-Angelei geht weiter	Dez.
Formel 1 2002	X			Sony	Obligatorische Fortsetzung der guten F1-Simulation	3.Quartal
Freaky Flyers	X	X	X	Midway	Fun-Flieger mit deftigen Wort-Attacken	4.Quartal
Freekstyle	X		X	EA	Bericht in MAN!AC 4/2002	3.Quartal
Frogger Classic	X	X	X	Konami	Nicht wirklich klassische Hüpferei mit dem grünen Veteranen	Nov.
Full Throttle 2	X	X	X	LucasArts	Fortsetzung des Adventure-Klassikers vom PC	2003
Furious Karting		X		Infogrames	Zur Abwechslung ernsthafte Gokart-Raserei	Sept.
F-Zero			X	Nintendo	Noch wenig prickelnd wirkende SciFi-Raserei	2003
Galidor: Defender of the Outer Dimension	X		X	EA	Umsetzung einer amerikanischen Fox-Kinderserie	4.Quartal
Galleon		X	X	Virgin	Lange verschobenes Abenteuer der Lara-Erfinder	4.Quartal
Ghost Master	X	X		Empire	"Sims" mit Geistern: Vielversprechender Taktik-Spaß	2003
Gladius	X	X	X	LucasArts	Runden-Strategie im alten Rom	1.Q 2003
Godzilla: Destroy all Monsters			X	Infogrames	Witzige Zerstörungsorgie mit B-Film-Ungetümen	Nov.
Gran Turismo Concept	X			Sony	Weniger Strecken, neue Autos – Rennspiel für zwischendurch	3.Quartal
Gravity Games Bike	X	X	X	Midway	Freestyle-BMX-Radeln mit über 1.400 Tricks	4.Quartal
Growlanser 2	X			Working Designs	Eingeenglischte Version des Kult-Strategie-Rollenspiels	2003
Growlanser 3	X			Working Designs	Und nochmal Futter für nicht-japanische Fans	2003
GTA: Vice City	X			Take 2	Fortsetzung des Millionensellers in Miami	Oktober
Guilty Gear X	X			Sammy	Bunte und interessante Prügelalternative zum Capcom-Wust	Oktober
Gun Metal		X		Rage	Farbenfrohes Mech-Geballer mit Flugeinlagen	3.Quartal
Gun Grave	X			Sega	Schwarz-humorige, brachiale Anime-Action	3.Quartal
H2Overdrive	X			Crave	Arcade-Racer mit aufgemotzten Rennbooten	3.Quartal
Halloween	X		X	Wanadoo	3D-Jump'n'Run der gewöhnlichen Sorte	4.Quartal
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	X	X	X	EA	Frisches Abenteuer des Zauberschülers, diesmal für neue Systeme	4.Quartal
Haven: Call of the King	X			Midway	Ambitioniertes Abenteuer der "Crash 4"-Macher	4.Quartal
Herr der Ringe: Die Gefährten	X	X		Vivendi	Weniger actionlastige Abenteuer zur ersten Tolkien-Verfilmung	4.Quartal
Herr der Ringe: Die zwei Türme	X			EA	Actionlastige Kampf-Abenteuer zur zweiten Tolkien-Verfilmung	4.Quartal
Hitman 2	X	X		Eidos	Bericht auf Seite 43	Sept.
Hot Wheels Velocity X	X		X	THQ	Kinderfreundliche Raserei mit den Spielzeugautos	Nov.
House of the Dead 3, The		X		Sega	Frisches Lightgun-Zombiefutter, jetzt doch ohne Cel-Shading	3.Quartal
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	X	X		LucasArts	Indy forscht und ballert im "Tomb Raider"-Stil	4.Quartal
Inquisition	X			Wanadoo	Grafik-Adventure in den Zeiten der Hexenverbrennung	Nov.
International Cue Club	X			Midas	Billard-Simulation mit vielen Spiel-Modi	3.Quartal
Iron Storm	X			Wanadoo	Ego-Shooter mit fiktivem Post-Weltkriegs-Szenario	1.Q 2003


Die Hard Vendetta


Disney Golf


Disney Sports Basketball

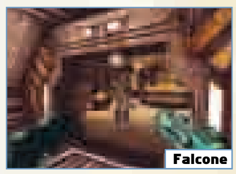

Dr. Muto


Dynasty Tactics

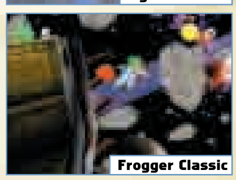

Eggomania

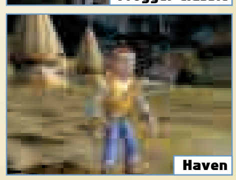

Evolution Snocross


Evolution Worlds


Falcone


Fighter Maker


Frogger Classic


Haven

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2002


Jet X20


Jurassic Park

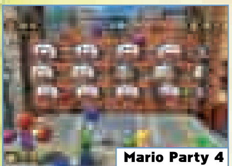

Kakuto Chojin

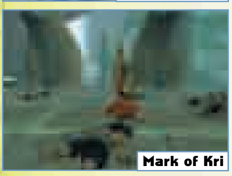

Lamborghini

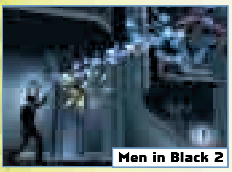

Legaia 2: Duel Saga


Legion: Legend of Excalibur


Malice


Mario Party 4


Mark of Kri


Men in Black 2


Myst 3


Mystic Heroes

Name	PS2	XBOX	NGC	Hersteller	Anmerkung	Termin
Jack the Ripper	X			Wanadoo	Adventure um die Jagd nach dem Massenmörder	2003
James Bond 007: Nightfire	X	X	X	EA	Bericht auf Seite 41	4.Quartal
James Cameron's Dark Angel	X	X		Vivendi	Düstere Action für Jessica-Alba-Groupies	3.Quartal
Jet X2O	X			Sony	Schlappes Rennspiel auf mäßig animiertem Wasser	Oktober
Jimmy Neutron	X		X	THQ	Standard-Hüpferei rund um den gerenderten Filmhelden	3.Quartal
JoJo's Bizarre Adventure	X			Capcom	Die Prügelserie wird zum optisch hervorragenden 3D-Abenteuer	4.Quartal
Jurassic Park	X	X		Vivendi	Aufbau-Simulation mit Action-Einlagen und Dinos	4.Quartal
Kaan	X			Dreamcatcher	3D-Hack'n'Slay mit ausgeprägtem Comic-Look	4.Quartal
Kakuto Chojin		X		Microsoft	Wunderschöner Prügler vom Hirn hinter "The Bouncer"	4.Quartal
Kelly Slater's Pro Surfer	X	X	X	Activision	Bericht in MAN!AC 7/2002	3.Quartal
Kingdom Hearts	X			Square	Bericht auf Seite 33	4.Quartal
Kingdom under Fire: The Crusaders		X		Phantagram	Echtzeitschlacht à la "Dynasty Warriors" mit mehr Taktik	1.Q 2003
Kung-Fu Chaos		X		Microsoft	Durchgeknallte Massenprügelei im "Powerstone"-Stil	4.Quartal
KYA: Fury of Brazul	X			Infogrames	Action-Adventure	1.Q 2003
Lamborghini	X	X	X	Rage	Raserei zu den Luxus-Karossen mit Online-Option	1.Q 2003
Legaia 2: Duel Saga	X			Eidos	Japan-Rollenspiel unter dem 'Fresh Games'-Label	Sept.
Legend of Zelda			X	Nintendo	Bericht auf Seite 6	Feb. 2003
Legends of Wrestling 2	X	X	X	Acclaim	Noch mehr Wrestling-Urgesteine vermöbeln sich im Ring	Nov.
Legion: Legend of Excalibur	X			Midway	Mittelalterlicher "Diablo"-Verschnitt mit spannender Story	3.Quartal
Lethal Skies	X			Sammy	"Ace Combat"-Plagiat ohne jede Besonderheit	3.Quartal
Loons		X		Infogrames	Looney-Tunes-Charaktere verkloppen sich in Party-Atmosphäre	Sept.
Lotus Challenge		X		Virgin	Test der PS2-Fassung in MANIAC 12/2001	Sept.
Mace Griffin Bounty Hunter	X	X	X	Crave	Cocktail aus Flug- und Ego-Ballereien im weiten All	4.Quartal
Madden NFL 2003	X	X	X	EA	Vorzeige-Sportsimulation, die jetzt auch online spielbar ist	4.Quartal
Mage Wars		X		Codefire	Echtzeitstrategie mit Magie-Elementen	2003
Malice	X	X		Vivendi	Argonauts 3D-Jump'n'Run mit behämmerten Rotschopf	Sept.
Mario Party 4			X	Nintendo	Noch mehr bunte Minispiele für bis zu vier Teilnehmer	US Okt.
Mark of Kri, The	X			Sony	Starkes Barbarenabenteuer mit innovativem Kampf-System	1.Q 2003
Marvel vs. Capcom 2	X	X		Capcom	Die Klopperei zwischen Comic- und Pixelhelden geht weiter	2003
Mat Hoffman's Pro BMX 2	X	X		Activision	Seit langem in Arbeit befindlicher Radler-Trendsport	3.Quartal
Mech Assault		X		Microsoft	Bericht in MAN!AC 7/2002	4.Quartal
Medal of Honor: Frontline		X		EA	Test der PS2-Fassung in MAN!AC 7/2002	3.Quartal
Megaman X7	X			Capcom	Der knackige Robohüpfer springt erstmals auf der PS2	4.Quartal
Men in Black 2: Alien Escape	X			Infogrames	Test S. 81	3.Quartal
Mercedes-Benz World Racing		X		TDK Mediactive	Bericht auf Seite 39	3.Quartal
Metal Gear Solid – Substance	X	X		Konami	Bericht auf Seite 33	1.Q 2003
Metroid Prime			X	Nintendo	Bericht auf Seite 20	Nov.
Micro Machines		X		Infogrames	Nicht mehr bei Codemasters: Raserei mit Miniautos	Nov.
Midnight Club 2	X			Take 2	Fortsetzung zum rasanten PS2-Starttitel	2003
Midtown Madness 3		X		Microsoft	Bericht auf Seite 42	2003
Minority Report	X	X	X	Activision	Actionhatz zum neuen Tom-Cruise-Film	3.Quartal
MLB Slugfest 2003	X	X	X	Midway	Leider nicht bei uns: Flottes Baseball in Arcade-Manier	3.Quartal
Mobile Suit Gundam	X			Bandai	Die Roboter fallen nun auch in den USA ein	Oktober
Monopoly Party	X			Infogrames	Gewagte Umsetzung des Brettspielklassikers auf Konsole	Oktober
Monsters Inc.			X	THQ	Minispiel-Sammlung zum knuffigen Pixar-Film	4.Quartal
Mortal Kombat Deadly Alliance	X	X	X	Midway	Bei uns sicher nicht erscheinende Brachial-Klopperei	4.Quartal
Moto X	X	X		Konami	Motocross-Simulation	Nov.
MX Superfly	X		X	THQ	Ordentlich aufpolierte Ricky-Carmichael-Raserei	4.Quartal
My Street	X			Sony	Dezent obskure Sammlung von Online-Minispielen	2003
Myst 3: Exile	X	X		Ubi Soft	Der esoterische PC-Abenteuer-Hit jetzt auch für Konsolen	4.Quartal
Mystic Heroes			X	Koei	"Dynasty Warriors"-Klon mit Knuddel-Optik	3.Quartal
Mystical Ninja Goemon	X			Working Designs	Frisches Japan-Abenteuer des wuschelköpfigen Konami-Helden	2003
Nascar Heat 2	X		X	Infogrames	Rund um die Ovale mit der US-Tourenwagen-Variante	4.Quartal
Nascar Thunder 2003	X	X	X	EA	Auch bei EA drehen sich schnelle Autos im Kreis	3.Quartal
NBA 2K3	X	X	X	Sega	Ehemals Dreamcast-exklusiv, jetzt ein Basketball für alle	3.Quartal
NBA Inside Drive 2003		X		Microsoft	Exklusive Court-Dribbelei für Xbox-Jünger	4.Quartal
NBA Live 2003	X	X	X	EA	Spielerisch überraschend flott ausgefallene Korbjäger-Fortsetzung	3.Quartal
NBA Shootout 2003	X			Sony	Auch Sony versucht sich an einem eigenen Basketball	Sept.
NBA Starting Five	X	X		Konami	Nun ohne ESPN: neues Sportspiel-Glück für Konami	Oktober
NCAA College Basketball 2K3	X	X	X	Sega	College-Sportsimulationen: Diese und die darunter gelisteten...	3.Quartal
NCAA College Football 2K3	X	X	X	Sega	...Konkurrenzprodukte erfreuen sich in den USA großer...	3.Quartal
NCAA Final Hour 2003	X			Sony	...Beliebtheit, sind allerdings für den europäischen Markt...	Nov.
NCAA Football 2002	X	X	X	EA	...nicht vorgesehen – auf unserem Kontinent verkaufen sich...	3.Quartal
NCAA Gamebreaker 2003	X			Sony	...die meist ohnehin sehr ähnlichen Profisims eben besser.	August
Need for Speed: Hot Pursuit 2	X	X	X	EA	Bericht auf Seite 42	3.Quartal
NFL 2K3	X	X	X	Sega	Komplexe Simulation des rabiaten US-Nationalsports	3.Quartal
NFL Blitz 2003	X	X	X	Midway	Weniger ernste, dafür sehr arcadelastige Football-Rauferei	3.Quartal
NFL Fever 2003		X		Microsoft	Microsofts Wunderwaffe gegen EAs Klassiker "Madden"	3.Quartal
NFL Gameday 2003	X			Sony	Sonys Rezept zur Pille für den Mann	Sept.
NHL 2003	X	X	X	EA	Gewohnt routinierte Jahresfortsetzung des kalten Sports	3.Quartal
NHL 2K3	X	X	X	Sega	Wohl nicht für Deutschland geplant: Segas Hockey-Variante	3.Quartal
NHL Faceoff 2003	X			Sony	Teilt voraussichtlich das Schicksal des Sega-Titels	Oktober
NHL Hitz 2003	X	X	X	Midway	Update des krachigen Spaß-Eishockey	3.Quartal
Nickelodeon Party Blast			X	Infogrames	Minispielsammlung zum bei uns gescheiterten TV-Sender	4.Quartal
Ninja Assault	X			Namco	Streiche Vampire, setzte Ninjas ein, fertig ist die Lightgun-Ballerei	4.Quartal
Ninja Gaiden		X		Tecmo	Ein Klassiker kehrt exklusiv auf Xbox zurück	1.Q 2003

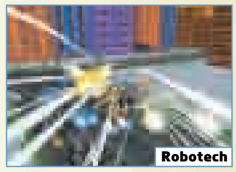
NAME	PS2	XBOX	NGC	HERSTELLER	ANMERKUNG	TERMIN
Onimusha 2	X			Capcom	Test in MAN!AC 5/2002	Oktober
Operation Flashpoint: Cold War Crisis		X		Codemasters	Umsetzung des grandiosen PC-Taktik-Shooters	3.Quartal
Outlaw Golf		X	X	Simon&Schuster	Drescht den kleinen Ball mit skurrilen Charaktern über den Platz	Oktober
Outlaw Volleyball		X		Simon&Schuster	Potenzielle Konkurrenz für "Beach Spikers" und Tecmos Mädels	4.Quartal
Pac-Man Fever	X		X	Namco	"Mario Party"-Verschnitt mit der Pampelmuse und Stallkollegen	3.Quartal
Pac-Man World 2	X	X	X	Namco	Routinierte 3D-Fortsetzung des bunten Jump'n'Runs	3.Quartal
Panzer Dragoon Orta		X		Sega	Bericht auf Seite 38	3.Quartal
Phantasy Star Online Episode 1+2			X	Sega	Test der Dreamcast-Fassung in MAN!AC 5/2002	3.Quartal
Phantom Crash		X		Phantagram	Hübsche Mech-Ballereien in Zukunftsarenen	Oktober
Powerpuff Girls	X		X	Bam	Bonbonfarbene Abenteuer der drei putzigen Cartoonheldinnen	4.Quartal
Pride FC	X			THQ	Harte Shootfight-Klopperei, die "UFC" herausfordert	Sept.
Primal	X			Sony	Bericht in MAN!AC 7/2002	October
Pro Beach Soccer	X	X		Wanadoo	Arcade-Sport für Zwischendurch	Dez.
Project Ego		X		Microsoft	Rollenspiel oder Lebenssimulation? Das ist die Frage...	2003
Project Zero	X			Tecmo/Wanadoo	Test in MAN!AC 5/2002 (als "Fatal Frame")	Sept.
Pryzm	X			TDK Mediactive	Action-Adventure mit Einhorn als ungewöhnlichem Helden	3.Quartal
Psychonauts		X		Microsoft	Bericht auf Seite 22	2003
Quantum Redshift		X		Microsoft	Bericht in MAN!AC 7/2002	4.Quartal
Racing Evolution		X		Infogrames	Vielversprechende und schick designte Rennsimulation	Feb. 2003
RAD: Robot Alchemic Drive	X			Enix	Zukunftsszenario mit fernbedienbaren Robotern	Nov.
Rally Fusion	X	X	X	Activision	Bericht in MAN!AC 7/2002	3.Quartal
Ratchet & Clank	X			Sony	Bericht auf Seite 32	Nov.
Rayman 3 Hoodlum Havoc	X			Ubi Soft	Der gliederlose Kulthüpfer startet zum dritten Abenteuer	3.Quartal
Rayman M		X		Ubi Soft	Test der PS2-Fassung in MAN!AC 1/2002	3.Quartal
Red Dead Revolver	X			Capcom	Obskures Western-Shootout mit cooler Optik	4.Quartal
Red Faction 2	X			THQ	In allen Belangen verbesserte Fortsetzung des PS2-Shooters	4.Quartal
Reign of Fire	X	X	X	Bam	Balleraction zwischen modernem Militär und fiesen Dinos	4.Quartal
Resident Evil 0			X	Capcom	Bericht auf Seite 14	4.Quartal
Restaurant Tycoon		X		Phantagram	Umfangreiche Wirtschafts-Simulation	2.Q 2003
Riding Spirits	X			Bam	Mittelmäßige Motorrad-Raserei aus Japan	3.Quartal
Risiko		X		Infogrames	Und noch ein Brettspiel für Next-Gen-Konsole	4.Quartal
Robocop	X			Virgin	Ego-Action mit dem wohlbekannten Blechbullen	4.Quartal
Robotech: Battlecry	X	X	X	TDK Mediactive	Effektreiche Umsetzung der Anime-Fernsehserie	Oktober
Rocky	X	X	X	Rage	Arcadelastige Boxsimulation rund um die fünf Stallone-Filme	4.Quartal
Rolling	X	X	X	Rage	Öfters mal nichts neues: Eine weiterer Trendsport-Versuch	2003
Roll-O-Rama			X	Nintendo	Putzige Geschicklichkeitskugelei mit Steuerung über GBA	2003
Romance of the Three Kingdoms 7	X			Koei	Umfangreicher Strategie-Schinken aus Fernost	3.Quartal
RPG Maker 2	X			Agetec	Für ganz mutige: Komplexer Rollenspielbaukasten	1.Q 2003
RTX Red Rock	X		X	LucasArts	Mars-Adventure um einen bionisch aufgemotzten Astronauten	1.Q 2003
Rugrats Royal Ransom	X		X	THQ	Neues Abenteuer der Windel-Sippe	4.Quartal
Run Like Hell	X			Virgin	Bericht in MAN!AC 1/2002	Sept.
Rygar: The Legendary Adventure	X			Tecmo	Bericht auf Seite 34	4.Quartal
Scooby Doo Night of 1000 Frights	X		X	THQ	Passend zum Film: Schnüffelei rund um den Cartoonhund	3.Quartal
Scorpion King	X		X	Vivendi	The Rock metzelt sich als Wüstenheld durch Feindeshorden	3.Quartal
Seablade		X		Simon+Schuster	Uninspirierter Weltraum-Shooter	Sept.
Sega Bass Fishing Duel	X			Sega	Arcade-Angelei mit hübscher Optik	3.Quartal
Sega GT 2002		X		Sega	Realistischer "Gran Turimso"-Konkurrent	3.Quartal
Sega Soccer Slam	X	X	X	Sega	Test der Gamecube-Fassung in MAN!AC 6/2002	3.Quartal
Sgt. Cruise		X		Virgin	Jump'n'Shoot um den Zukunfts-Helden	4.Quartal
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	X	X	X	Activision	Bericht in MAN!AC 7/2002	3.Quartal
Shayde: Monsters vs. Humans		X		Metro 3D	Ego-Shooter mit zwei verschiedenen Story-Lines	Oktober
Shenmue 2		X		Sega	Test der Dreamcast-Fassung in MAN!AC 1/2002	4.Quartal
Shining Lore	X	X		Phantagram	Bericht in MAN!AC 6/2002	4.Quartal
Shinobi	X			Sega	Bericht auf Seite 34	3.Quartal
Shrek Extra Large			X	TDK Mediactive	Aufgebohrte Umsetzung des faden Xbox-Hüpfers	3.Quartal
Shrek Superparty		X		TDK Mediactive	Und noch ein "Mario Party"-Clone, diesmal mit dem Oger & Co.	3.Quartal
Silent Hill 3	X			Konami	Bericht auf Seite 37	2003
Silent Scope 3	X			Konami	Scharfschützen-Action mit Fadenkreuz, zum dritten	Oktober
Simpsons Skateboarding	X			EA	Trendsport mit Kniff: Immerhin ist die Cartoonlizenz witzig	3.Quartal
Sky Gunner	X			Atlus	Flippige Balleraction mit neuer Technik, aber Klassikambiente	3.Quartal
Sly Raccoon	X			Sony	Bericht auf Seite 10	Sept.
Smash Cars	X			Metro 3D	Verschrottungs-Orgie	2003
Smugglers Run: Warzones			X	Take 2	Dezent aufgemotzte 'Cop und Gauner'-Offroad-Actionraserei	3.Quartal
Sneakers		X		Microsoft	Obskurer Geschicklichkeitstest mit Comic-Mäusen	4.Quartal
Socom: US Navy Seals	X			Sony	Bericht auf Seite 16	August
Space Channel 5 Part 2	X			Sega	Bericht in MAN!AC 5/2002	4.Quartal
Splashdown		X		Infogrames	Test der PS2-Fassung in MAN!AC 12/2001	Juli
Spongebob Squarepants	X		X	THQ	Kein Kandidat für Deutschland: Hüpferei mit dem Kultschwamm	4.Quartal
Spyro: Enter the Dragonfly	X			Vivendi	Erster Next-Generation-Auftritt des rosa Hüpfspieldrachen	4.Quartal
Stake		X		Metro 3D	Online-Ballerei aus der Third-Person-Perspektive	4.Quartal
Star Wars: Bounty Hunter	X		X	LucasArts	Bericht auf Seite 36	4.Quartal
Star Wars: Knights of the old Republic		X		LucasArts	Action-Rollenspiel über die "Star Wars"-Anfänge	4.Quartal
Star Wars: The Clone Wars	X		X	LucasArts	Weltraumkrieg von den "Battlezone"-Machern	4.Quartal


Outlaw Volleyball


Phantom Crash


Project Ego


Red Dead Revolver

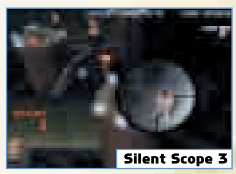

Robotech


RTX Red Rock

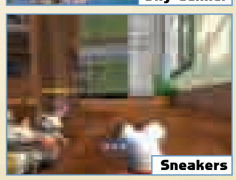

Seablade


Sega GT 2002


Sgt. Cruise


Silent Scope 3


Sky Gunner


Sneakers


Steel Battalion


Strident

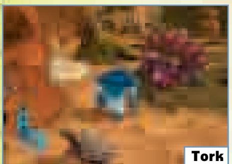

Superman (PS2)


Superman (Xbox)


The Last Ninja


Tiger Woods 2003

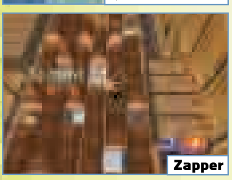

T. Clancy's Splinter Cell


Tork


Total Immersion Racing


Ty the Tasmanian Tiger


Virtua Tennis 2


Zapper

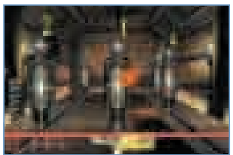
NAME	PS2	XBOX	NGC	HERSTELLER	ANMERKUNG	TERMIN
Starcadia		x		Codefire	Multiplayer-Weltraumschlacht für bis zu 40 Spieler	2003
Star Fox Adventures			x	Nintendo	Bericht auf Seite 34	Sept.
Starsky+Hutch	x			Empire	"GTA"-ähnliche Versoftung der altbekannten TV-Krimiserie	4.Quartal
Steel Battalion		x		Capcom	Brachiale Mech-Action mit Monster-Joyboard	4.Quartal
Street Hoops	x	x		Activision	Bericht in MAN!AC 7/2002	3.Quartal
Strident: The Shadow Front	x		x	Phantagram	Futuristisches Action-Adventure mit spektakulärer Optik	2003
Stuntman	x			Infogrames	Bericht in MAN!AC 7/2002	Sept.
Suikoden 3	x			Konami	Bericht in MAN!AC 6/2002	Nov.
Summoner 2	x			THQ	Weniger pompöse, aber flottere Rollenspiel-Fotzsetzung	4.Quartal
Super Mario Sunshine			x	Nintendo	Optisch etwas schwacher, aber innovativer Jump'n'Run-Spaß	August
Super Monkey Ball 2			x	Sega	Bericht auf Seite 40	3.Quartal
Superman: Shadow of the Apokolips	x			Infogrames	Superhelden-Action zur angerauten Animations-Serie	Oktober
Superman: The Man of Steel		x		Infogrames	Knallbunte Umsetzung der DC-Comic-Serie	Oktober
Swingerz Golf			x	Eidos	Ordentlicher "Hot Shots Golf 3"-Clone für Cubesportler	3.Quartal
Tao Feng – Fist of the Lotus		x		Microsoft	Bericht auf Seite 37	4.Quartal
Taz Wanted	x			Infogrames	Bericht in MAN!AC 3/2002	Sept.
Team SAS		x		Rage	Realistische Team-Action im Tom Clancy-Stil	2003
Tekken 4	x			Namco	Bericht in MAN!AC 6/2002	August
Tenchu 3: Wrath of Heaven	x			Activision	Fortsetzung der schleichlastigen Ninja-Schlitzerei	4.Quartal
Tennis Masters Series 2002	x	x		Microids	Hakeliges Gaudi-Tennis mit Turnier-Lizenz	4.Quartal
Terminator: Dawn of Fate	x	x		Infogrames	Wuchtige Zukunftsaction rund um die Schwarzenegger-Filme	3.Quartal
Tetris Worlds	x	x	x	THQ	Manchmal kommen sie immer wieder, auch der Kult-Knobler	4.Quartal
The Getaway	x			Sony	Bericht in MAN!AC 7/2002	Nov.
The Hobbit			x	Vivendi	Abenteuerliche Versoftung des Tolkien-Buchs	2003
The Last Ninja		x		Simon+Schuster	Next-Generation-Rückkehr des C64-Schwarzkittels	4.Quartal
The Lost	x	x		Crave	Horror-Trip mit surrealer Atmosphäre und klasse Sound	4.Quartal
The Thing	x	x		Vivendi	Bericht in MAN!AC 11/2001	Sept.
TIF 2003	x			Sony	Bolzerei mit aufpolierter Optik und zahllosen Fußballteams	3.Quartal
Tiger Woods PGA Tour 2003	x	x	x	EA	Elegantes Golfen mit dem prominenten Superstar	4.Quartal
Timesplitters 2	x	x	x	Eidos	Bericht in MAN!AC 2/2002	Sept.
ToeJam & Earl 3: All Funked Up		x		Sega	Die viel versprechende Rückkehr der skurrilen Comic-Brüder	3.Quartal
Tom Clancy's Ghost Recon	x	x	x	Ubi Soft	Gebt den Schurken als Mitglied einer Spezialeinheit Saures	1.Q 2003
Tom Clancy's Raven Shield		x		Ubi Soft	Geheimdienst-Ballereien gegen finstere Terroristen	3.Quartal
Tom Clancy's Splinter Cell	x	x	x	Ubi Soft	Ambitionierte Actionkonkurrenz für Solid Snake	3.Q 2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	x			Eidos	Bericht in MAN!AC 6/2002	Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	x	x	x	Activision	Bericht in MAN!AC 7/2002	3.Quartal
Top Gun			x	Virgin	Cube-Umsetzung mit verbesserter Optik und neuer Steuerung	3.Quartal
Tork		x		Microsoft	Bizarres Action-Spiel um einen prähistorischen Helden	2003
Total Immersion Racing	x	x		Empire	Gediegene Sportwagen-Simulation mit Anspruch	4.Quartal
Toxic Grind		x	x	THQ	BMX-Tricksereien mit abgedrehtem Zukunfts-Ambiente	3.Quartal
Transworld Snowboarding		x		Infogrames	Bericht in MAN!AC 6/2002	Nov.
Travis Pastrana Pro Moto X	x			Activision	Bericht in MAN!AC 7/2002	4.Quartal
Treasure Planet	x			Sony	SciFi-Hüpferei zum kommenden Zeichentrickfilm	Nov.
Tribes Aerial Assault	x			Sierra	PS2-Version der vom PC bekannten Online-Ballerei	3.Quartal
True Crime: Streets of L.A.	x	x	x	Activision	Bericht auf Seite 38	4.Quartal
Turok Evolution	x	x	x	Acclaim	Bericht in MAN!AC 3/2002	Sept.
Twin Caliber	x	x	x	Rage	Blutige Balleraction mit zwei Wummen gleichzeitig	1.Q 2003
Ty the Tasmanian Tiger	x		x	EA	Buntes Jump'n'Run mit witzigen Ideen	4.Quartal
Underwater Unit	x			Irem	Test in MAN!AC 7/2002	4.Quartal
Unreal Championship		x		Infogrames	Bericht in MAN!AC 3/2002	3.Quartal
Vexx	x	x	x	Acclaim	Bericht in MAN!AC 7/2002	Oktober
Virtua Tennis 2	x			Sega	Test der Dreamcast-Fassung in MAN!AC 12/2001	3.Quartal
War of the Monsters	x			Sony	Bericht auf Seite 39	2003
Wario World			x	Nintendo	Marios böser Widersacher hüpft erstaunlich traditionell	Nov.
Whacked		x		Microsoft	Auf ein neues: Cartooniger "Fuzion Frenzy"-Nachfolger	4.Quartal
Whirl Tour	x		x	Crave	Mischung aus Extremsport und Adventure-Einlagen	4.Quartal
White Fear	x			Microids	Fantasy-Adventure mit vielen Zaubereien	4.Quartal
Wild Arms 3	x			Sony	Western-Rollenspiel mit knuffiger Optik und Rundenkämpfen	3.Quartal
World Tour Soccer	x			Sony	Fußball-Beitrag der amerikanischen Sony-Studios	Nov.
WRC 2	x			Sony	Obligatorische Rallye-Fortsetzung mit offizieller Lizenz	4.Quartal
Wreckless	x			Activision	Test der Xbox-Fassung in MAN!AC 4/2002	3.Quartal
WTA Tour Tennis		x	x	Konami	Umsetzung des mageren PS2-Tennis	3.Quartal
WWE Crush Hour	x	x	x	THQ	Obskurer "Twisted Metal"-Abklatsch mit Wrestling-Lizenz	1.Q 2003
WWE Raw 2		x		THQ	Die Ex-WWF schlägt sich auf der Xbox windelweich	1.Q 2003
WWE Smackdown 4	x			THQ	Vor allem optisch deutlich aufgemotzter Prügelnachfolger	4.Quartal
WWE Wrestlemania X8			x	THQ	Auch der Würfel wird mit einer eigenen Showklopperei bedient	3.Quartal
Xenosaga	x			Namco	Bericht in MAN!AC 8/2001	2003
XIII	x	x	x	Ubi Soft	Bericht auf Seite 37	1.Q 2003
X-Men: Next Dimension	x	x	x	Activision	Marvels Mutanten prügeln sich erstmals in richtigem 3D	3.Quartal
X-Men: Wolverine's Revenge	x	x	x	Activision	Der populärste X-Man schlitzt sind durch ein Solo-Abenteuer	2003
Yager		x		THQ	Ambitionierte Flugaction aus deutscher Produktion	4.Quartal
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	x			Konami	Abenteuer zum hierzulande unbekannten "Pokémon"-Konkurrent	4.Quartal
Zapper	x			Infogrames	Klassischer Frogger-Abklatsch um einen Grashüpfer	Oktober
Zone of Enders 2nd Runner	x			Konami	Fortsetzung der stilvollen Weltraum-Mech-Action	2003

MANIAC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Jugendschutz-Verwirrung: Gezerre um "Vampire Night"

Kommt nun Namcos Lightgun-Shooter oder kommt er nicht? Sony selbst warf Anfang Juni diese Frage auf, die sich eigentlich aufgrund einer USK-Einschätzung 'Ab 16' gar nicht gestellt hätte. Zunächst wurde das Spiel von SCED auf unbestimmt verschoben, wohl um sich nicht dem Vorwurf des jugendgefährdenden Handelns auszusetzen. Zwei Tage später rief Geschäftsführer Manfred Gerdes über den Branchendienst MCV Online den Handel auf, den Titel nicht aus europäischen Nachbarländern zu importieren und in Deutschland zu verkaufen.


Anlass für Verwirrung: Namcos "Vampire Night", dass bei uns von Sony publiziert wird.

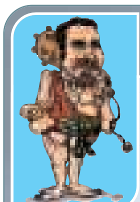
Bremse und Rückwärtsgang in Sachen "Vampire Night" legte SCED schließlich durch eine Pressemitteilung weitere zwei Tage später ein: Die USK hätte das bereits Ende 2001 erstellte Gutachten bestätigt – das Spielen von "Vampire Night" ist weiterhin ab 16 Jahren vertretbar und somit stünde einer Veröffentlichung am 19. Juni nichts im Wege. Der Prüfbericht der USK kommt zu dem Schluss: "Eine Indizierung (...) wird (...) aufgrund bisheriger Spruchpraxis der BPjS für unwahrscheinlich gehalten."

Warum Sony diesen Eiertanz vollführt hat, könnte auch am neuen Jugendschutzgesetz liegen, dass vom Bundestag Mitte Juni verabschiedet wurde. Ein Kernpunkt des neuen Entwurfs ist es, "den Katalog der schwer jugendgefährdenden Trägermedien, die kraft Gesetzes indiziert sind, insbesondere im Hinblick auf Gewaltdarstellung" zu erweitern. Das bedeutet, dass gewaltverherrlichende Medien auch ohne Indizierung durch die BPjM von vornherein mit Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt sind. Zudem ist die Alterswertung auf Spielen in Zukunft – ebenso wie die bei Kinofilmen – bindend. Wer die Software an Kinder und Jugendliche abgibt, die das gekennzeichnete Alter nicht haben, kann mit einem Bußgeld von bis zu 50.000 Euro belegt werden.

Electronic Arts expandiert

Der amerikanische Unterhaltungsgigant hat mal wieder zugeschlagen: Im vergangenen Monat übernahm EA das Entwickler-Studio Black Box. Sagt Euch nichts? Die momentan hundertköpfige Firma besteht seit vier Jahren und hat sich einen Namen durch Midways "NHL Hitz 20-02" sowie das kürzlich bei Sega erschienene Fußballspektakel "Soccer Slam" gemacht. Bei EA wird man wohl seiner Linie treu bleiben und Renn- bzw. Sportspiele für sämtliche Next-Generation-Systeme entwickeln.

NACHGEHAKT



JUGENDSCHUTZ ODER AKTIONISMUS? Auch wenn die Sony-Aktion rund um "Vampire Night" peinlich scheint, kann man die aktuelle Verwirrung in der Branche gut verstehen. Denn im Gegensatz zu sexuellen Inhalten, bei denen die Trennlinie zwischen Erotik und Porno in unseren Köpfen scharf gezogen ist, liegt die Definition der Gewaltverherrlichung allein im Auge des Betrachters. Konservative Medienwissenschaftler sehen bereits in "Tom & Jerry" eine Verharmlosung von Gewalt, liberalere Geister setzen für eine Jugendgefährdung die Brutalität gegenüber menschenähnlichen Charakteren voraus. Die Grenze ist wohl auch deswegen so schwer zu ziehen, weil die Gesellschaft bestimmte Ausprägungen von Gewalt traditionellerweise akzeptiert, wenn nicht gar genießt: Blutende Attentatsopfer befriedigen unser Informationsbedürfnis, der sonntägliche Boxkampf im bayerischen Bierzelt ist ein Spaß für die ganze Familie. Seltsam, dass laut den Politikern erst Spiele und Videos zu unserer 'Gewalt-Kultur' geführt haben.

Feuer und Flamme: PS2-Zubehör für (fast) alle Fälle

Nicht wenige Zocker schwören bei der PS2 weiterhin auf das Original-Pad von Sony – was Zubehörhersteller nicht vom allmonatlichen Versuch abhält, die Spielergunst zu erringen: Diesmal ist Flame mit dem "Double Force Pro Pad" an der Reihe, welches sogar eine akzeptable Figur macht. Der Controller liegt ordentlich in der Hand, selbst die vier Schultertasten sind gut greifbar, während Ihr im dichtgedrängten Mittelteil Start- und Select-Buttons wegen zusätzlicher Extra-Knöpfe schlecht erreicht. Skurril ist das digitale Steuerkreuz, denn hier gibt es nicht eine unter der Oberfläche verbundene Konstruktion, stattdessen sind die vier Richtungstaster komplett unabhängig – für Prügelspiele eine interessante Idee, vom Gefühl her aber ungewohnt. Die beiden Analogsticks wiederum sind etwas rutschig und widerstandsarm, bewegen sich aber noch im Toleranzbereich: Durch den günstigen Preis lohnt sich ein Probespiel.



PRODUKT	
Double Force Pro Pad	
HERSTELLER	
Flame	
SYSTEM	**ZIRKA-PREIS**
PS2	20 Euro

Akzeptable Pad-Alternative mit verschmerzbaren Designmacken



Auch zwei neue Lightguns bringt Flame an den Start: Während die klobige und auf Dauer viel zu schwere "Blizzard"-Variante (40 Euro) mit einer Rückschlagautomatik wirbt, begnügt sich das handlichere "Blitz"-Modell (35 Euro) mit einem Rumble-Effekt – zumindest theoretisch, denn unsere Testmodelle straften uns diesbezüglich trotz korrekter Bedienung nur mit schnöder Nichtbeachtung. Bei der Buttonverteilung ignorierten die Entwickler offenbar den praktischen Nutzen, denn während unwichtige Funktionen dicke Knöpfe verpasst bekamen, fielen ausgerechnet die notwendigen A- und B-Tasten viel zu popelig aus. Wohl als Ausgleich dafür sitzt auf dem Griff noch ein weiterer Knopf, der prompt ständig im Weg ist – hier ballert Ihr mit den Originalwummen besser.



PRODUKT	
Blitz & Blizzard Light Gun	
HERSTELLER	
Flame	
SYSTEM	**ZIRKA-PREIS**
PS2	siehe Text

Unpraktisch handzuhabende Knarren mit unnötigem Knopfwirrwarr



Das Flame-Programm runden schließlich eine tadellos funktionierende optische Maus (25 Euro) und ein auch PC-taugliches Keyboard (25 Euro) ab. Mit den beiden Geräten seid Ihr für kommende Internet-Ausflüge gut gerüstet.



PRODUKT	
Keyboard, Maus	
HERSTELLER	
Flame	
SYSTEM	**ZIRKA-PREIS**
PS2	siehe Text

Ordentliches und zukunftsorientiertes Surfer-Werkzeug für die PS2

Generationswechsel bei Nintendo



Nach 53 Jahren an der Nintendo-Spitze wurde Hiroshi Yamauchi von Satoru Iwata abgelöst

Jahr um Jahr hat er seine Abdankung vom Nintendo-Thron verschoben, nun ist es wirklich passiert: Hiroshi Yamauchi (74), seit mehr als fünf Dekaden Präsident von Big N, hat seinen Hut genommen. Allerdings rückte nicht Minoru Arakawa, Yamauchis Schwiegersohn und Gründer der erfolgreichen US-Dependance, auf den Chefsessel nach. Der mächtigste Mann im Mario-Universum ist nun Satoru Iwata, Nintendos Chef-Stratege und ehemaliger Präsident von Hal Laboratory ("Kirby"). Sturkopf Yamauchi wird dem Unternehmen als Berater erhalten bleiben.

Eine von Iwatas ersten Aktionen irritierte allerdings gleich die Spielergemeinde: In einem Gespräch mit japanischen Analysten erläuterte er, dass sich Nintendo lieber auf die Herstellung innovativer und überraschender Spiele konzentriere, als auf die Entwicklung einer schnelleren Konsole. Auch dem Online-Gedanken auf dem Gamecube erteilte Iwata ein Absage.

Kabelkultur: Bildsignale aller Klassen für den Gamecube

PRODUKT	
RGB-Kabel, RF-Adapter	
HERSTELLER	
Brooklyn	
SYSTEM	**ZIRKA-PREIS**
Gamecube	*je 10 Euro*
Akzeptable Alternativkabel mit niedrigem Preis und kleinen Schwächen	

Wer sich beim Gamecube-Start bereits vorab Anschlusskabel von Fremdherstellern besorgt hatte, sah unter Umständen in die Röhre: Der europäische Würfel mutiert bei S-Video zum Totalverweigerer, aber auch die vermeintlichen RGB-Strippen brachten letztlich oft nur ein schales AV-Bild auf den Fernseher. Besser sieht es bei neu auf den Markt kommenden Kabeln aus: Von Brooklyn gibt es eine mit 10 Euro sehr preisgünstige Alternative, die echtes RGB überträgt – allerdings erkennt Ihr beim genauen Hinsehen eine dezent schwächere Darstellungsqualität als beim Nintendo-Original.



Wer mit modernen Signalen nichts am Hut hat, der greift zum gleich teuren RF-Adapter (oder spart stattdessen für einen halbwegs vernünftigen Fernseher).

LICHT & SCHATTEN

NVIDIA PROFITIERT VON XBOX: Der kalifornische Grafikchip-Experte Nvidia blickt auf ein hervorragendes erstes Quartal 2002 zurück. So wurde der Umsatz im Vergleich zum Vorjahreszeitraum mehr als verdoppelt (582,9 Millionen Dollar statt 240,9 Millionen), der Gewinn stieg gar von 26,7 Milllionen auf 83,2 Millionen Dollar. 22 Prozent des Umsatzes wurden mit den Xbox-Chips generiert. Allerdings trübt ein Disput mit Microsoft etwas die Freude bei Nvidia: Der Gates-Konzern will weniger für die Bausteine zahlen als vorher abgesprochen.

TRENDSPORT BOOMT: Activision kann sich weiterhin glücklich schätzen, Goldesel Tony Hawk im Stall stehen zu haben. Für das am 30. Juni beendete Quartal erwartet der kalifornische Hersteller 165 Millionen Dollar Umsatz – ein Plus von 55 Millionen im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Insgesamt sollen bis Ende des Fiskaljahres im März 2003 Produkte für 890 Millionen Dollar umgesetzt werden.

INTERPLAY MIT GEWINN, ABER OHNE ZUKUNFT: Zum ersten Mal seit 2000 konnte Interplay wieder leichte Gewinne vermelden. Im Quartal, das Ende März 2002 endete, erwirtschaftete der Hersteller ein Plus von 1,5 Millionen Dollar – im Vorjahr machte man in der gleichen Zeitspanne 8,4 Millionen Dollar Miese. Trotzdem ist die Zukunft ungewiss: Interplay sitzt auf einem Schuldenberg von 54 Millionen Dollar, trotz des Verkaufs von Shiny an Infogrames für 47 Millionen Dollar benötigt die Firma zusätzliches Kapital. Findet sich kein Geldgeber, ist eine Insolvenz wahrscheinlich.

BRUCHLANDUNG BEI BOSS GAMES: Die US-Entwickler Boss Games, N64-Rasern durch "World Driver Championship" bekannt, mussten ihr Studio dicht machen. Grund ist Geldmangel, ausgelöst durch die vergebliche Suche nach einem Publisher für ein Xbox-Rennspiel, dass bei Boss seit geraumer Zeit in der Mache war.

"Umdenken bei den Herstellern von Videospielen"



Videospiele im Visier: Der bayerische Innenminister Dr. Günther Beckstein, CSU.

Erfurt ist zwar aus den Medien verschwunden, nicht aber aus der Politik: MAN!AC führte ein Interview mit der bayerischen Familienministerin Christa Stewens und dem bayerischen (und nach der Wahl am 22. September unter Umständen auch Bundes-) Innenminister Dr. Günther Beckstein zum Thema "Videospiele und Gewalt".

? Worin liegen Ihrer Ansicht nach die Gründe für Gewalttaten wie in Erfurt oder Bad Reichenhall?

BECKSTEIN: Die Ursachen der Gewalt sind vielfältig: ein bedeutender Faktor ist dabei der Wandel der gesellschaftlichen Wertvorstellungen. Traditionelle Werte wie Solidarität und Mitempfinden werden zunehmend von Konsumorientierung und Ellbogenmentalität verdrängt. Veränderungen in den familiären und schulischen Erziehungsbedingungen, das Erleben von Gewalthandlungen im sozialen Nahfeld können die Bereitschaft zur Gewalt ebenso fördern wie bedrückende Wohn- und Lebensbedingungen. Treffen mehrere dieser negativen Faktoren über einen längeren Zeitraum zusammen, kann dies bei jungen Menschen die Gewaltbereitschaft fördern.

? Sehen Sie einen direkten Zusammenhang zwischen Videospiel- und tatsächlich angewandter Gewalt? Womit begründen Sie Ihre Meinung?

STEWENS: Sicher kann der überwiegende Teil der Jugendlichen und Heranwachsenden zwischen der virtuellen Gewalt in den Spielen und der Realität unterscheiden. Wir dürfen aber nicht vergessen, dass es auch Menschen gibt, die aufgrund ihrer persönlichen Lebensbedingungen und/oder wegen einer entsprechenden psychischen Veranlagung nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können. Taten wie der Amoklauf in Erfurt oder der "Mordfall Vanessa" Anfang diesen Jahres, bei dem ein junger Mann den Horrorschocker "Scream" nachstellte, belegen meiner Ansicht nach, dass derartige Video- und Computerspiele bei labilen Persönlichkeiten jegliche soziale Kontrollen außer Kraft setzen können.

? Die Aburteilung von Video/Computerspielen geschieht (in unseren Augen) in der Politik äußerst einseitig und tendenziös. Wird die Seite der Softwareindustrie eigentlich von Ihrer Behörde angehört oder besteht daran kein Interesse?

BECKSTEIN: Die Diskussion um gewaltverherrlichende Video- und Computerspiele sowie entsprechende Filme wird schon seit längerer Zeit auch mit den Herstellern derartiger Produkte, sowie mit den Vertretern der sonstigen Medien geführt. Ich hoffe, dass der Amoklauf von Erfurt jetzt endlich zu einem Umdenken hinsichtlich des Umgehens mit Gewaltdarstellungen allgemein in der Gesellschaft, besonders aber bei den Herstellern von Video- und Computerspielen führt.

? Haben Sie jemals ein Ihrer Meinung nach gewaltverherrlichendes Spiel am Computer/Fernseher gespielt?

BECKSTEIN: Ich habe noch nie ein Spiel wie "Counterstrike" oder ein vergleichbares Produkt gespielt. Spiele dieser Machart sind mit meinen vom christlichen Glauben geprägten Wertvorstellungen unvereinbar.

? Auch wir befürworten einen gezielten Jugendschutz. Wird durch Pläne, gewalttätige Spiele komplett zu verbieten, aber nicht die Freiheit des einzelnen Erwachsenen beschränkt? Kollidiert ein deutscher Sonderweg nicht mit geltendem EU-Recht?

STEWENS: Der Jugendschutz hat im deutschen Rechtssystem einen hohen Stellenwert. Das Grundgesetz erwähnt bei der Meinungsfreiheit den Jugendschutz ausdrücklich als sog. "Schranke". D.h. Gefahren, die durch Ton- oder Bilderzeugnisse, also auch durch gewalttätige Spiele drohen, können vom Gesetzgeber eingeschränkt werden. Die Einschränkung der Freiheit Erwachsener zum Zwecke des Schutzes anderer Rechtsgüter ist im deutschen Rechtssystem durchaus ein gängiges Regelungsinstrumentarium. Alle Verbote resultieren daraus, dass der Schutz anderer Rechtsgüter als höherwertig angesehen wird. Aus diesem Grunde bedarf es auch einer sorgfältigen Abwägung des Rechtes Erwachsener auf gewalttätige Spiele mit dem Recht der Jugend auf Schutz vor Gefahren durch solche Spiele sowie dem Recht der Jugend auf eine ungestörte Entwicklung. Die EU hat dagegen keine Kompetenzen, den Jugendschutz zu regeln. Dies ist allein Sache der einzelnen Mitgliedstaaten der Europäischen Union. Von einem "deutschen Sonderweg" kann daher nicht gesprochen werden.

? Wie erklären Sie es sich, dass Deutschland das einzige Land weltweit ist, in dem Spiele geschnitten, indiziert oder verboten werden?

STEWENS: Wie bereits erwähnt, hat der Jugendschutz in Deutschland einen hohen Stellenwert. Andere Länder setzen hingegen in ihrem Wertesystem andere Schwerpunkte und bewerten andere Freiheitsrechte als höher. Nicht richtig ist die Behauptung, Deutschland sei das einzige Land weltweit, in dem Spiele verboten werden. Auch Frankreich hat die rechtlichen Rahmenbedingungen für ein ausdrückliches Verbot illegaler Videospiele geschaffen. In Spanien gelten in einigen Regionen spezielle Verbote des Verkaufs und Verleihs von Videospielen, die Inhalte vermitteln, die gegen die in der Rechtsordnung verankerten Grundrechte und Grundfreiheiten verstoßen und die die Autonomen Gemeinschaften im Rahmen ihrer Zuständigkeit erlassen haben. Zahlreiche weitere Länder der Europäischen Gemeinschaft prüfen derzeit, wie der Schutz der Kinder und Jugendlichen vor jugendgefährdenden Videospielen verbessert werden kann.

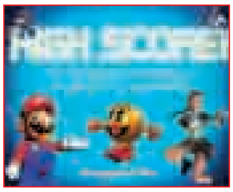
? Welche Maßnahmen sind Ihrer Meinung nach nötig, ein Geschehen wie in Erfurt in Zukunft zu vermeiden? Welche Versäumnisse gab es bisher von Seiten der Politik?

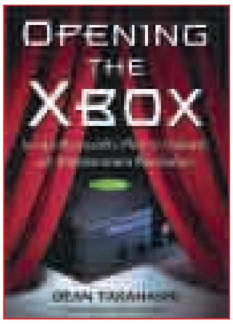
BECKSTEIN: Was wir brauchen, ist zuallererst eine grundsätzliche Diskussion darüber, wie wir das Bewusstsein der Jugendlichen für die tragenden Werte unserer Gesellschaft – Solidarität mit den Schwächeren, Mitgefühl und Verantwortungsbereitschaft, um nur einige zu nennen – schärfen können. Darüber hinaus brauchen wir eine intensive, gesellschaftsweite Diskussion darüber, wie viel Gewalt und Gewaltdarstellung unsere Gesellschaft aushält, aushalten muss. Was die Politik derzeit erfreulicherweise parteiübergreifend tut, ist, über die Voraussetzungen nachzudenken, unter denen Menschen in Deutschland in den Besitz einer Waffe gelangen können. Derzeit befasst sich der Vermittlungsausschuss des Bundesrates mit Verschärfungen des Waffenrechtes. Dabei spielen unter anderem Überlegungen zur Einführung einer Mindestaltersgrenze und zum Verbot besonders gefährlicher Waffenarten eine Rolle.

Für 34 Millionen Dollar: Take 2 kauft Actionheld

Der "GTA 3"-Publisher Take 2 hat die Marke "Max Payne" den Entwicklern Remedy/Apogee für 34 Millionen Dollar abgekauft – zehn Millionen gingen bar über den Tisch, der Rest bestand aus Firmenaktien. Neben Grafik- und Programmroutinen erhält Take 2 das Recht, Nachfolger des bei uns indizierten Actiontitels zu produzieren, und Lizenzen zur Verwendung in TV, Kino oder Büchern zu verscherbeln.
Eine zweite strategische Entscheidung Take 2s hat vergangenen Monat dagegen wohl zur Füllung der Portokasse geführt: Die maßlos erfolgreiche "Grand Theft Auto"-Reihe wird im Konsolenreich bis 2004 exklusiv auf Sony-Systemen ihre Heimat finden. Kommendes Produkt für die PS2 ist "GTA3 – Vice City", das wir Euch wahrscheinlich schon in der nächsten MAN!AC ausführlich vorstellen können.

Neues Lesefutter für Videospiel-Enthusiasten





So platt das Cover, so üppig der Inhalt: Zwar zieren den Schmöker "High Score! The illustrated History of electronic Games" nur ein paar hingeklatschte Spiele-Heroen wie Lara Croft oder Mario, doch hinter der drögen Fassade finden sich 330 hübsch gestaltete und bis unter den Rand mit Lesestoff gefüllte Seiten. Wie andere Werke der Videospielliteratur gehen die Autoren Demaria und Wilson chronologisch bei der geschichtlichen Aufarbeitung unseres Hobbys vor. Allerdings findet Ihr neben einer Unzahl Screen- und Covershots sowie Hardware-Abbildungen auch reichlich Schnappschüsse aus den Fotoalben von Nolan Bushnell & Co., die so geballt noch nie öffentlich zu sehen waren. Zudem werden auch frühen Heimcomputer- und PC-Entwicklern Kapitel gewidmet, von Sirius Software über Broderbund bis zu EAs Topteam Free Fall. Das hervorragende englischsprachige Werk ist im US-Verlag McGraw-Hill/Osborne erschienen und kostet ca. 32 Euro.
Ebenfalls aus den USA stammt "Opening the Xbox" des Journalisten Dean Takahashi. Allerdings ist der ordentlich recherchierte und solide geschriebene Weg zur Xbox nur mäßig spannend – keine Konkurrenz zu David Sheffs brillantes "Game Over". Für Branchen-Interessierte dennoch gut investierte 30 Euro.

Harte Zeiten für Sheffields Entwickler-Gemeinde

Die traditionell starke Hersteller-Szene im mittelenglischen Sheffield sieht harten Zeiten entgegen. Infogrames hat 55 Angestellte seines 'Studio Sheffield' – vor dem Ankauf auch als 'Gremlin Graphics' bekannt – freigesetzt. Grund seien laut dem französischen Mutterhaus übliche Umstrukturierungen im Bestreben, "die Qualität und den Inhalt (der Produkte) zu verbessern", so PR-Vertreter Matt Broughton. Erste Ankündigungen, es würden keine Spieleprojekte in Mitleidenschaft gezogen werden, musste Infogrames kurz darauf richtig stellen – allerdings ist nicht bekannt, welche Titel des Studios Sheffield (z.B. "Superman" für PS2, "Micro Machines" für diverse Plattformen) das Zeitliche segnen werden.
Gerüchtehalber will auch Rage ihrer Filiale in Sheffield an die Wäsche. Im Gegensatz zu Infogrames' Vorgehen ist allerdings eine komplette Schließung wahrscheinlich – bei Rage Sheffield arbeiten ca. 30 Leute, aktuelles Projekt ist die Xbox-Ballerei "Gun Metal".

Kartenspiele: Mehr Platz für PS2-Spielstände

Vielzocker kennen das Problem: Spiele wie "WWF Smackdown" (über 4 MB Platzbedarf), "V-Rally 3" (2 MB) oder "WRC" (1,5 MB) belasten Euren Geldbeutel zusätzlich, da die Entwickler Euch lieber zum Kauf zusätzlicher Memory Cards nötigen, statt effiziente Spielstände zu programmieren. Damit Eure Leidenschaft nicht ganz so teuer wird, könnt Ihr zu praktischen Hilfmitteln wie dem "16 MB Memory Expander" von 4Gamers greifen: Anders als zu unseligen PSone-Zeiten beinhaltet das dezent klobige Steckmodul unkomprimierten Speicher, womit Eure wertvollen Spielstände sicher sein dürften – zumindest blieb bei unseren Testläufen alles heil. Zur Nutzung benötigt Ihr allerdings eine original PS2-Memory-Card, die eingestöpselt werden muss. Anschließend könnt Ihr auf Knopfdruck zwischen dieser und dem zusätzlichen Speicherplatz wechseln: Aus Sicherheitsgründen empfehlen wir allerdings, dies am besten nur im PS2-Hauptmenü zu tun, da der Button auf dem Expander nicht immer sofort reagiert. Trotzdem: Wer viel Platz für Spielstände braucht, ist mit dem praktischen Add-On gut bedient.



PRODUKT	
16 MB-Memory-Card	
HERSTELLER	
4Gamers	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	35 Euro
Praktische Ergänzungs-Speicherkarte mit 16 MB Umfang	

TOP 5

Xbox

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Halo	Microsoft	Rückkehr auf Platz 1: Für Bungies SciFi-Shooter ist keine Konkurrenz in Sicht.
2	*	ISS 2	Konami	Letzten Monat kickte hier noch EA – nun kehren die Zocker zum Ligaalltag zurück.
3	*	Gun Valkyrie	Sega	Nicht der coolste Sega-Titel der letzten Jahre, aber trotzdem ein lohnenswertes Spektakel.
4	*	Spider-Man	Activision	In Kooperation mit dem Kinofilm schwingt sich Peter Parker in die höheren Sphären.
5	*	Moto GP	THQ	Hat zwar nichts mit dem gleichnamigen Namco-Renner zu tun, spielt sich aber ebenso gut.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Final Fantasy 10	Square	Trotz übler PAL-Anpassung: Squares Epos lässt Euch heiße Sommermonate überdauern.
2	2	Virtua Fighter 4	Sega	Immer noch ganz vorne mit dabei: Segas Vorzeigeprügler auf der Sony-Kiste.
3	*	No one lives forever	Vivendi Universal	Und es ist doch noch rausgekommen: Netter Ego-Shooter, leider mies von PC konvertiert.
4	1	FIFA WM 2002	Electronic Arts	Fällt fast so schnell in den Charts wie Frankreich aus der WM: EAs Endrunde.
5	*	BDFL Manager 2002	Codemasters	Und wer immer noch nicht genug von Fußball hat, spielt selbst die Tante Käthe.

GBA

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Sommer, Sonne, Trendsport: Im Freibad gibt's nichts besseres als eine Runde in der Halfpipe.
2	*	Sonic Advance	Sega	Sonic beehrt Nintendos Kleinen: Die zahlreichen Fans danken's dem Igel.
3	5	Golden Sun	Nintendo	Wieder auf dem Weg nach oben: Spielt, bevor der zweite Teil in Deutschland einschlägt.
4	2	Crash Bandicoot XS	Vivendi Universal	Crash kann's nicht lassen: Auch im XS-Format sterbt Ihr tausend Tode.
5	*	Tekken	Namco	Wieder zurück: Namcos Beat'em-Up-Veteranen geben nicht klein bei.

Gamecube

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Super Smash Bros. Meele	Nintendo	Die Prügelei der Nintendo-Helden geht in der neuen Generation weiter – mit Erfolg.
2	*	FIFA WM 2002	Electronic Arts	Zumindest noch im Juni lockte das WM-Spektakel auf der Nintendo-Konsole.
3	*	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Auch Activision fährt gut mit seiner Multiplattform-Politik: Sowohl Tony...
4	*	Spider-Man	Activision	... als auch Peter Parker erfreuen sich bei Würfel-Freunden mächtiger Beliebtheit.
5	*	ISS 2	Konami	Fußball, Teil 2: Nächsten Monat hat Konami die Chance, an EA vorbeizuziehen.

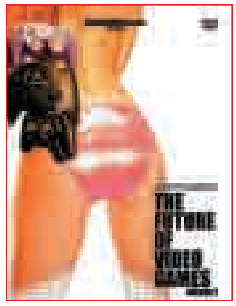
Quelle: Flashpoint

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Juli	August	September
F1 2002 – Rennspiel	Top Gun – Flug-Action	Evolution Worlds – Rollenspiel
Drakan: The Ancients' Gate – Action-Rollenspiel	Aggressive Inline – Sportspiel	Barbarian – Beat'em-Up
GT Concept – Rennspiel	Super Bust-a-Move 2 – Knobelspiel	NfS: Hot Pursuit 2 – Rennspiel
Freekstyle – Rennspiel	Disney Golf – Sportspiel	Pro WTA Tennis Tour – Sportspiel
V.I.P. – Action	Ape Escape 2 – 3D-Jump'n'Run	Myst 3: Exile – Adventure
Buffy: The Vampire Slayer – Action-Adventure	This is Football 2003 – Sportspiel	Shadow of Memories – Adventure
Tour de France – Rennspiel	Elder Scrolls: Morrowind – 3D-Jump'n'Run	Turok Evolution – Ego-Shooter

Zu gewinnen: Das beste der E3 in drei Stunden



In Zusammenarbeit mit Gamejudge.de bringt MAN!AC 25 E3-DVDs unters Spielevolk. Auf der frisch gepressten Scheibe "The Future of Videogames Volume 2" befinden sich mehr als drei Stunden Berichterstattung über die diesjährige Messe – neben den coolsten Ständen und den heißesten Hostessen erwarten Euch natürlich unzählige Ausschnitte aus kommenden Spielen für PS2, Xbox und Gamecube. Wer sich nicht auf sein Glück verlassen will, kann die Codefree-DVD auch unter www.liksang.com für ca. 16 Euro bestellen.

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst Ihr die richtige Antwort auf die folgende Frage schicken: Wofür steht die Abkürzung E3?

a) Electric Exhibitor Eternity
b) Entertainment hoch 3
c) Electronic Entertainment Expo

Eure Lösungspostkarte geht an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag
Stichwort: E3
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. August 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Krieg der Konsolen – Episode 2: Hardware-

Ring frei für Runde Zwei in unserer Konsolen-Kaufberatung. Diesmal gilt unser Augenmerk der Hardware, den Anschlüssen und dem Zubehör.

Die Preisfronten sind (zumindest in Europa) vorerst geklärt: Nintendos Gamecube ist mit 199 Euro unangefochtener 'Billigheimer', Microsofts Xbox und Sonys PlayStation 2 besetzen mit je 299 Euro gemeinsam den zweiten Platz.

Doch der Preis sollte nicht das einzige Kriterium bei Eurer Entscheidung für oder gegen eine Konsole sein. Mindestens genauso wichtig ist die Frage nach den technischen Merkmalen: Wie gut ist das Gerät ausgestattet, welches grafische Potenzial schlummert in den Chips, wie anschlussfreudig gibt sich die Hardware und wie sieht's mit der Zukunftsfähigkeit aus?

So werten wir

JETZT GEHT'S ANS EINGEMACHTE: In dieser und der nächsten Folge unseres großen Systemvergleichs unterziehen wir die Konsolen einem knallharten Test in verschiedenen Kategorien. Im ersten Teil beäugen wir kritisch die Qualität der Hardware und vergeben in neun Rubriken insgesamt 65 Punkte. Da wir den einzelnen Kategorien eine unterschiedliche Bedeutung beimessen, haben wir eine Gewichtung vorgenommen: Die Rubriken 'CPU & Geschwindigkeit', 'Grafik', 'Sound', und 'Joypad', werden als besonders wichtig eingestuft, die entsprechenden Noten demnach mit dem Faktor 2 multipliziert. Alle anderen Kategorien wie z.B. 'Anschlüsse & Ausgänge' oder 'Lieferumfang' gewichten wir nur einfach. Am Ende des Hardware-Vergleichs findet Ihr eine Übersichtstabelle mit der Zwischenwertung. In der nächsten MAN!AC nehmen wir die Software für das Trio unter die Lupe und vergeben die restlichen 35 Punkte. Zusammen mit der Hardware-Wertung liegt die maximale Punktezahl also bei 100 Zählern.



Xbox und PS2 setzen in Sachen Datenträger auf das gängige DVD-ROM-Format (links). Nintendo verwendet Mini-DVDs mit kleinerem Durchmesser (rechts).

Äußerlichkeiten

Als die PS2 das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert wurde, reichten die Kommentare von 'geniales Design' bis zu 'die Kiste sieht ja aus wie eine billige Autoendstufe'. Über Geschmack lässt sich bekanntlich trefflich streiten, die Verarbeitungsqualität liegt jedoch zweifellos auf hohem Niveau. Die wahlweise horizontale oder vertikale Stellmöglichkeit sorgt für Freiraum bei der Platzierung der Konsole – je nach Laune oder Zimmereinrichtung zockt Ihr mal mit liegender, mal mit stehender PS2. Dabei kommt dem Sony-Gerät die Frontlader-Konstruktion zugute: Auf Knopfdruck fährt der Disc-Schlitten wie bei Eurem CD-Player motorgetrieben aus dem Gehäuse, bei vertikaler Aufstellung verhindert ein Plastikring das Herausfallen des Datenträgers. Neben einem Ein/-



-Showdown

KRIEG DER KONSOLEN

EPISODE		
EPISODE I	Der Preis ist heiß	MAN!AC 7/2002
EPISODE II	Hardware-Showdown	MAN!AC 8/2002
EPISODE III	Die Software	folgt in Kürze
EPISODE IV	Die Zukunft	folgt in Kürze

Ausschalter und einem deutlich hörbaren Lüfter an der Rückseite der Konsole findet Ihr an der Front einen 'Reset'- sowie einen 'Eject'-Knopf zum Öffnen der Lade. Bedeutender Vorteil gegenüber der Konkurrenz: Die PS2 spielt von Haus aus Video-DVDs ab.

Beim optischen Erscheinungsbild der Xbox scheiden sich noch stärker die Geister: Die wuchtige Konsole mit den Ausmaßen eines Videorecorders ist auf der Oberseite mit einem giftgrünen, kreisförmigen Logo versehen, glänzendes Plastik an den Seitenwangen vermittelt unterschwellig ein 'Billig-Gefühl' – von dem gewagten X-Design aus der Prototypenphase hat sich Microsoft zum Leidwesen vieler komplett verabschiedet. Die Verarbeitung gibt keinen Anlass zur Kritik und die Frontlade schnurrt wie bei der PS2 auf Knopfdruck motorgetrieben aus dem Hightech-Koloss. Auf einen 'Reset'-Knopf hat man bei der Xbox verzichtet, 'Ein/Aus' und 'Eject' müssen dem Käufer genügen. Der Lüfter an der Rückseite ist im Vergleich der lauteste, dafür verfügt die Konsole ab Werk über eine Festplatte.

Nintendos Gamecube wirkt gegen das Konkurrenz-Duo nahezu zierlich. Der Spielewürfel ist zwar ein Stückchen höher, dafür verbraucht er nur ein Viertel des Platzes einer Xbox. Dank des Tragegriffs an der Rückseite könnt Ihr das tadellos verarbeitete Gerät schnell mal in ein anderes Zimmer tragen oder auf die Seite stellen. Big N sparte sich beim jüngsten Sprössling eine aufwändige, motorgetriebene Lade und konzipierte die Hardware als Toplader – die schnuckligen Mini-DVDs werden dementsprechend von oben ins Gehäuse gesteckt. An drei Ecken der Disc-Klappe findet Ihr die 'Open'-, 'Reset'- und 'Power'-Knöpfe. Der seitlich angebrachte Lüfter ist unwesentlich leiser als das PS2-Pendant.

Lieferumfang und Preis/Leistungsverhältnis

Alle drei Konsolen werden wie üblich nur mit dem nötigsten Zubehör ausgeliefert, d.h. in der Packung schlummern neben der Hardware ein Controller, ein Netzkabel sowie eine simple Cinch-Video-Strippe mit entsprechendem Scart-Adapter. Während der Gamecube mit 199 Euro die günstigste Spielemaschine darstellt, rechtfertigen PS2 und Xbox ihren Mehrpreis mit dem Abspielen von Video-DVDs respektive einer eingebauten Festplatte.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★	★★★★	★★★

Kontakt-Börse

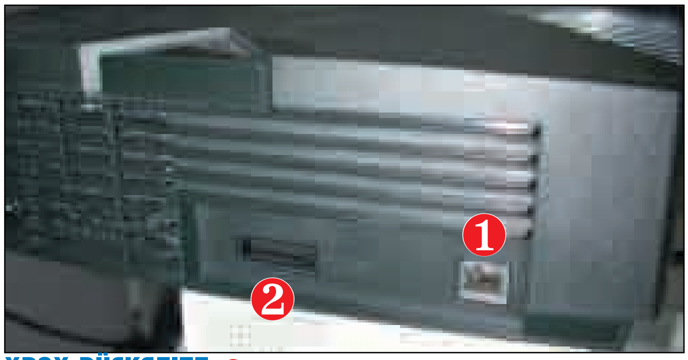
In puncto Anschlüsse gab sich Sony spendabel: Neben einem Multi-AV-Ausgang fürs Bildsignal (Composite, S-Video, RGB und YUV möglich) und dem optischen Ausgang für digitale Audiodaten findet Ihr auf der Rückseite auch die so genannte 'Expansion Bay'. Öffnet Ihr die Klappe, kommt der Einschubschacht für die Festplatte bzw. der Anschluss für den Breitband-Adapter zum Vorschein. Links unten auf der Frontseite warten zwei USB- sowie eine iLink-Buchse (auch als Firewire oder IEE 1394 bezeichnet) auf den Anschluss von z.B. Analog-Modem, Linkkabel, Maus oder Tastatur. Komplettiert wird das Anschlussfeld von zwei Controller-Ports und zwei Memcard-Steckplätzen. Fans von Vierspieler-Duellen müssen für das separate Multi-Tap extra löhnen.

Die Xbox bietet eine nicht ganz so große Vielfalt: Auf der Rückseite gibt's lediglich eine Ethernet- (zum Verlinken mehrerer Konsolen oder als Breitband-Internet-Zugang) sowie eine AV-Buchse. Letztere liefert sowohl alle gängigen Bild- (Composite, S-Video, RGB und YUV) als auch digitale Audio-Signale. Um spektakulären 5.1.-Dolby-Digital-Sound zu genießen, müsst Ihr Euch allerdings ein Kabel mit entsprechender optischer Schnittstelle (ca. 30 Euro) besorgen. Dafür könnt Ihr Euch die Anschaffung eines Mehrspieler-Adapters sparen, da an der Front vier Controller-Ports auf Zocker warten. Zum Speichern von Spielständen steht die eingebaute Festplatte zur Verfügung. Transportable, separat erhältliche 8MB-Memcards werden wie bei Segas verblichenem Dreamcast in den Controller gesteckt.

Die Rückseite des Gamecube offenbart eine analoge sowie eine digitale AV-Buchse. Erstere



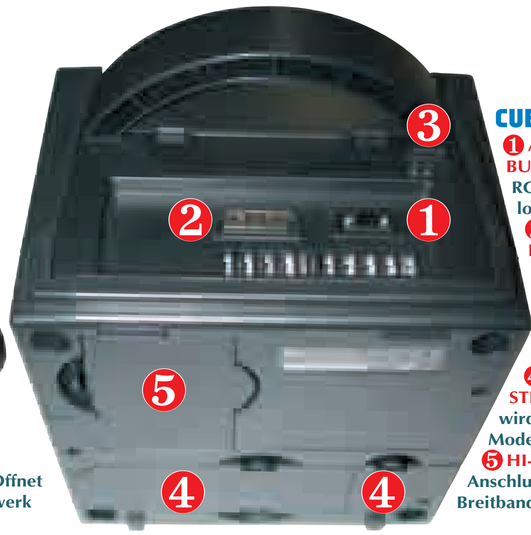
XBOX FRONT: ❶ DISC-LADE: dahinter steckt das DVD-Laufwerk ❷ JOYPAD-PORTS: Vier genormte Buchsen für den Anschluss der Xbox-Controller ❸ EIN/AUSSCHALTER: Zum An- und Ausschalten der Konsole ❹ OPEN: Öffnet die Disc-Lade



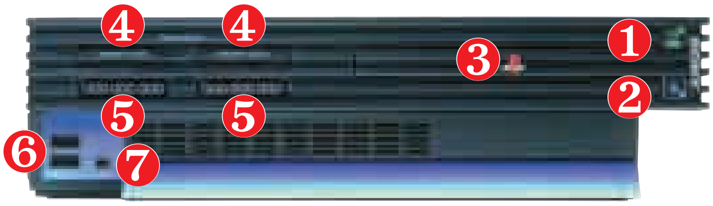
XBOX-RÜCKSEITE: ❶ ETHERNET-ANSCHLUSS: Genormte Buchse für Konsolen-Link und Breitband-Internet-Zugang ❷ AV-BUCHSE: Liefert u.a. das RGB-Bildsignal und digitalen Surround-Ton.



CUBE FRONT: ❶ MEMORY-CARD-SLOTS: Einschub für je eine Speicherkarte ❷ JOYPAD-PORTS: Vier genormte Buchsen für den Anschluss der Gamecube-Controller ❸ EIN/AUSSCHALTER: Zum An- und Ausschalten der Konsole ❹ RESET: Startet die Konsole neu ❺ OPEN: Öffnet die Disc-Lade ❻ TOP-LADER: Unter dieser Klappe verbirgt sich das Mini-DVD-Laufwerk ❼ KONTROLL-LEUCHTE: Brennt während des Betriebs



CUBE-RÜCKSEITE: ❶ ANALOGE AV-BUCHSE: Liefert u.a. das RGB-Bildsignal und analogen Surround-Ton ❷ DIGITALE AV-BUCHSE: Liefert YUV-Signal ❸ STROMVERSORGUNG: Das mitgelieferte Netzteil wird hier angeschlossen ❹ SERIELLE SCHNITTSTELLE 1 UND 2: Hier wird u.a. das Analog-Modem angeschlossen ❺ HI-SPEED-PORT: Anschluss für geplanten Breitband-Adapter



PS2 FRONT: ❶ RESET: Startet die Konsole neu ❷ OPEN: Öffnet die Disc-Lade ❸ DISC-LADE: Dahinter verbirgt sich das DVD-Laufwerk ❹ MEMORY-CARD-SLOTS: Einschub für je eine Speicherkarte ❺ JOYPAD-PORTS: Zwei genormte Buchsen für den Anschluss der PS2-Controller ❻ USB-BUCHSEN: Zwei genormte Schnittstellen, u.a. für den Anschluss einer Kamera ❼ ILINK (FIREWIRE): genormte Buchse, u.a. für den Anschluss eines Linkkabels



PS2-RÜCKSEITE: ❶ EIN/AUSSCHALTER: Zum An- und Ausschalten der Konsole ❷ STROMVERSORGUNG: Kabel liegt bei, Netzteil ist in Konsole integriert ❸ AV-BUCHSE: Liefert u.a. das RGB-Bildsignal ❹ OPTISCHER DIGITALAUSGANG: Liefert digitalen Surround-Ton ❺ EXPANSION BAY: Einschub für geplante Festplatte und Anschlussmöglichkeit für den Breitband-Adapter

spuckt abhängig vom Kabel entweder ein Composite- oder ein RGB-Bildsignal aus – das bei NTSC-Cubes übliche S-Video wurde in der PAL-Version wegrationalisiert. Dem 'Digital AV OUT' entlockt Ihr (das passende, in Deutschland nicht erhältliche YUV-Kabel vorausgesetzt) ein brillantes Komponenten-Bildsignal – ein Muss für Projektorenbesitzer. Bedauerlich ist jedoch, dass bei der PAL-Software die Vollbild-(Progressive-)Ausgabe gestrichen wurde. Als Entschädigung bieten viele Gamecube-Spiele einen 60Hz-Modus, der jedoch zwingend einen Anschluss via RGB- oder YUV-Kabel voraussetzt. Unpraktisch gestaltet sich das Anstöpseln an die Stereo/Surround-Anlage beim Verwenden der original RGB-Strippe: Hier bleibt Euch nichts anderes übrig, als die Tonsignale vom Fernseher oder von einem Scart-Umschalter mit entsprechenden Buchsen abzugreifen. An der Unterseite der Konsole sind drei weitere Schnittstellen angebracht: zwei serielle und ein 'Hi Speed'-Port. Anwendung finden diese unter Plastikklappen angebrachten Buchsen u.a. beim Breitband-Internet-Zugang und beim Anschluss eines analogen Modems. An der Vorderseite laden schließlich vier Controller-Ports zu Mehrspieler-Duellen ein und zwei Memcard-Slots nehmen passende Speicherkarten auf.

Anschlüsse und Ausgänge

Obwohl die Xbox die wenigsten Schnittstellen bietet, hat sie dank bereits eingebauter Festplatte, Vierspieler- und Ethernet-Adapter die Nase vorn. Einziges Ärgernis: Um den Digital-Ton anzuzapfen, benötigt Ihr ein separates Kabel. Die PS2 ist aufgrund der zahlreichen Anschlüsse zukunftssicher ausgestattet. Allerdings müsst Ihr bei der Sony-Konsole für jedes Upgrade (z.B. Multi-Tap oder Festplatte) in den Geldbeutel greifen. Nintendos Gamecube markiert aufgrund des fehlenden digitalen Audio-Ausgangs und der umständlichen Sound-Verkabelung beim Verwenden des original RGB-Kabels das Schlusslicht.

BEWERTUNG

PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★★★	★★★

Die inneren Werte

Die Äußerlichkeiten wären geklärt, nun wollen wir einen Blick unter die Plastikhauben werfen und den Haupt-Prozessoren auf den Zahn fühlen.

Das Herz in der PS2 schlägt mit 295 MHz und hört auf den Namen 'Emotion Engine'. Der Chip arbeitet konsequent mit einer Busbreite von 128 Bit, die maximale Übertragungsrate zwischen CPU und dem 32 MB großen Hauptspeicher beträgt 3,2 GB/s. Seit der ersten Präsentation der PS2 stellt Sony immer wieder die schiere Polygonleistung der Hardware heraus: Zwischen 66 und 75 Millionen Vielecke soll das Gerät pro Sekunde berechnen können. Diese Zahlen sind aber mehr theoretischer Natur, da sämtliche Effekte wie Licht oder Transparenzen bei der Ermittlung fehlten. In real laufenden Spielen liegen kritische Schätzungen eher zwischen fünf und zehn Millionen Polygonen.

Der auf den Namen 'Gekko' getaufte Hauptprozessor des Gamecube ist mit 485 MHz

getaktet und wird vom Elektronik-Riesen IBM gefertigt. Der Chip beruht auf einem modifizierten PowerPC-Prozessor, der mit einer maximalen Übertragungsrate von 2,6 GB/s mit den Speicherbausteinen kommuniziert. Während Sony mit theoretischen Polygon-Werten Eindruck schinden wollte, legte Nintendo von Anfang an die Karten auf den Tisch: Sechs bis zwölf Millionen Vielecke mit zahlreichen aktivierten Effekten soll der Gamecube während eines laufenden Spieles über den Monitor wirbeln können – das liegt in etwa auf Niveau der Playstation 2.
Die CPU der Xbox wird vom Chip-Giganten Intel gefertigt und ist mit 733 MHz getaktet. Der Hauptprozessor stellt eine Abwandlung einer Pentium-3-CPU dar, die jedoch nur über eine L2-Cache-Größe von 128 KB (statt 256 KB) verfügt. Die maximale Speicherbandbreite liegt mit 6,4 GB/s vor den beiden anderen Konsolen, ebenso wie der Polygon-Wert pro Sekunde, der ohne weiteren Kommentar seitens Microsoft mit unglaublichen 116,5 Millionen angegeben ist. Auch diese Zahl ist wohl eher als theoretisches Maximum anzusehen, trotzdem liegt der Wert damit knapp doppelt so hoch wie bei dem von Sony angegebenen.

CPU und Geschwindigkeit

Die nackten Leistungsdaten betrachtet, liegt die Xbox ein gutes Stück vor PS2 und Gamecube. Doch höhere Polygon-Leistung, CPU-Taktung und Speicherbandbreite müssen nicht zwingend bessere Optik geschweige denn Spiele bedeuten. Allerdings zeigen einige Xbox-Starttitel (u.a. "Dead or Alive 3" oder "Halo") bereits das hohe technische Niveau der Konsole, das erst jetzt mit der dritten Generation an PS2-Spielen erreicht wird.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★★★	★★★★

Grafik

Die Zeiten eindeutiger grafischer Überlegenheit einer Konsole scheinen (vorerst) vorbei zu sein. Allen drei Konsolen lässt sich – fähige Programmierer vorausgesetzt – eine beeindruckende 3D-Optik entlocken, die sich vor dem Gros der aktuellen PC-Software (die Auflösung mal außen vorgelassen) nicht verstecken muss.
In der PS2 kümmert sich der mit 148 MHz getaktete 'Graphics Synthesizer' um die Darstellung von virtuellen Welten. Mit den im Chip integrierten 4MB DRAM ist der Grafikspeicher sehr knapp bemessen. Zwar steht den Entwicklern theoretisch auch der 32MB große Hauptspeicher mit zur Verfügung, doch die wenigsten Programmierer sind in der Lage, diese Variante effektiv zu nutzen. Die Folgen: fehlende Kantenglättung (Anti-Aliasing), geringere Auflösung (z.B. in "Ridge Racer 5"), grob aufgelöste Texturen und oftmals starkes Flimmern weiter in der Tiefe liegender Objekte. Bei geschickter Ausnutzung der Hardware-Ressourcen fallen diese Störfaktoren jedoch nahezu komplett unter den Tisch, was "Gran Turismo 3", "Final Fantasy 10" und "Jak and Daxter" eindrucksvoll unter Beweis stellen.
Nintendo setzte bei dem mit 162 MHz getakteten 'Flipper'-Grafikchip auf die Unterstützung der Firma ATI, die enorme Erfahrung aus dem PC-Bereich mitbringt. Der Gamecube hat gegenüber der PS2 vor allem einen Vorteil in puncto Texturen: Zum einen benutzt der Spielewürfel S3TC-komprimierte Bild-Tapeten, zum anderen verarbeitet der Grafikchip acht Texturschichten (z.B. Bump-Maps, Light Maps, Dirt Maps sowie Reflection Maps) auf einmal – die PS2 muss dagegen die Berechnung des gleichen Objekts achtmal wiederholen, um denselben Effekt zu erzielen. Darüber hinaus eliminiert der so genannte Deflickering Filter zum Großteil das unschöne, von der Sony-Konsole leidlich bekannte Hintergrund-Flimmern.
In der Xbox kümmert sich eine von nVidia hergestellte und mit 233 MHz getaktete Grafikeinheit um schmucke 3D-Optik. Dieser Chip entspricht in etwa einer verbesserten GeForce3-Grafikkarte aus dem PC-Bereich. In Sachen Leistungsdaten und eingebaute Features lässt der Hightech-Chip PS2 und Gamecube deutlich hinter sich. Herausstechende Merkmale der Xbox-GPU sind die implementierten Vertex- und Pixel-Shader (siehe MAN!AC 5/2001): Während im Gamecube ein fest integriertes T&L-Feature (Transform & Lighting) das 'Ver-



"Auf die Knie, du Wicht!": Die Xbox lässt bei dem Polygon-Prügler "Dead or Alive 3" ihre Grafikmuskeln spielen und verzaubert den Zocker mit interaktiven, enorm detaillierten Kampfarenen.


Horror in einer neuen Grafikdimension: Das Gamecube-Remake des ersten "Resident Evil"-Teils fasziniert mit atemberaubender Render-Optik.


Naughty Dogs 3D-Jump'n'Run "Jak and Daxter" gefällt auf der PS2 mit opulenter Umgebungsgrafik und zahlreichen Lichtspielereien

biegen' der Polygone und die Beleuchtung der 3D-Szenerie besorgt, übernehmen in der Microsoft-Konsole von den Entwicklern frei programmierbare Bausteine (Vertex- und Pixel-Shader genannt) diese Funktion. Das erlaubt kreativen Software-Entwicklern schlussendlich wesentlich mehr Spielraum in der Gestaltung ihres Produktes.

Grafik

In puncto Grafik liegt das Konsolen-Trio nahe beieinander: Fähige Programmierer schaffen es immer wieder, auf der betagten und anerkannt schwer zu handhabenden PS2 optische Leckerbissen zu kredenzen. Im Gegenzug haben jedoch weniger talentierte (oder geringer motivierte) Entwickler große Probleme mit der Hardware. Die Folge ist eine große grafische Diskrepanz zwischen Triple-A-Titeln und 'Billig'-Produkten. Nintendos Gamecube hat (zumindest) auf dem Papier gegenüber der PS2 Vorteile in Sachen Texturen. Allerdings ist davon in realen Spielen noch nicht viel zu sehen. Ebenso ist die grafische Überlegenheit der Xbox bislang nur in Details sichtbar: Hochauflösende Texturen, Full-Screen-Anti-Aliasing und coole Special-FX (wie z.B. in "Wreckless") deuten die schlummernde Optik-Power nur an.

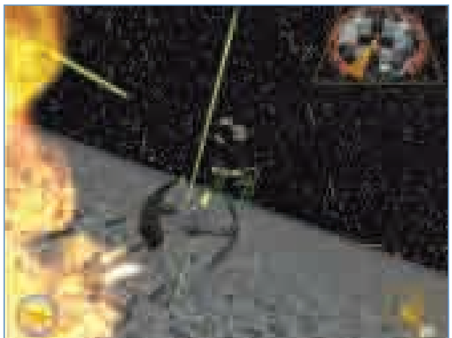
BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★★★	★★★★

Sound

Alle drei Kontrahenten sind in der Lage, tadellosen Stereo-Sound in CD-Qualität zu liefern, doch das Zauberwort der Next-Gen-Konsolen lautet 'Interaktiver Surround Sound'. Und genau in diesem Punkt unterscheidet sich das Trio enorm.
Der jüngste Spross in der deutschen Konsolen-Familie schneidet kurioserweise in dieser Disziplin am schlechtesten ab. Ohne digitalen Audio-Ausgang ist der Gamecube von Haus aus auf analogen Surround-Sound – sprich Dolby ProLogic und Dolby ProLogic 2 – limitiert. Dass geschickte Programmierer trotz dieser Einschränkung eindrucksvolle Klangkulissen aus dem Sound-Chip zaubern können, zeigen beispielsweise "Star Wars Rogue Leader" und "Wave Race Blue Storm": Raumfüllende Musik, krachende Explosionen und über Euch hereinbrechende Wellen machen das Spiel zum Erlebnis – eine entsprechende Surround-Anlage vorausgesetzt.
Dank eines optischen Digitalausgangs ist die PS2 in der Lage, 5.1-Dolby-Digital- und DTS-Sounddaten auszugeben. Während erstere bisher nur in vorberechneten Zwischensequenzen zum Einsatz kommen, ertönt bei einigen Electronic-Arts-Titeln (z.B. "SSX Tricky" und "NHL 2002") DTS-Sound auch interaktiv im laufenden Spiel. Im Vergleich zur ProLogic-Variante des Gamecube klingen diese beiden Formate wesentlich druckvoller, räumlicher und detailreicher. Doch bisher kommen diese Techniken nur in einer Handvoll PS2-Titel zum Einsatz. Das Gros der Software beschränkt sich derzeit auf Dolby-Pro-Logic- (u.a. "Devil May Cry") bzw. Dolby-Pro-Logic-2-Sound (z.B. "Wipeout Fusion"), da der Einsatz von digitalem Surround-Klang mit einer nicht zu verachtenden Einbuße bei der Rechenleistung verbunden ist.
Ohne irgendeine Einschränkung liefert die Xbox interaktiven 5.1-Dolby-Digital-Sound an den Surround-Verstärker. Das Ergebnis: glasklarer, dynamischer und präzise räumlicher Klang, der sich vor manchem DVD-Ton nicht verstecken muss. Besonders eindrucksvoll erlebt Ihr dies in Bungies packendem Ego-Shooter "Halo". Wenn aus allen Richtungen Schussgeräusche auf Euch eindringen, Explosionen die Wände zum Wackeln bringen und Alien-Raumschiffe über Euch hinwegtosen, schnellt der Adrenalin-Spiegel in bedrohliche Höhen – so müssen Spiele der neuesten Generation klingen!


"Halo" (Xbox): akustischer Leckerbissen mit 5.1.-Dolby-Digital-Sound.


"Medal of Honor Frontline" (PS2): 'nur' Dolby-Pro-Logic-Sound, aber dennoch äußerst packend.


"Star Wars Rogue Leader" (Gamecube): krachender Pro-Logic-2-Sound im Weltraum.

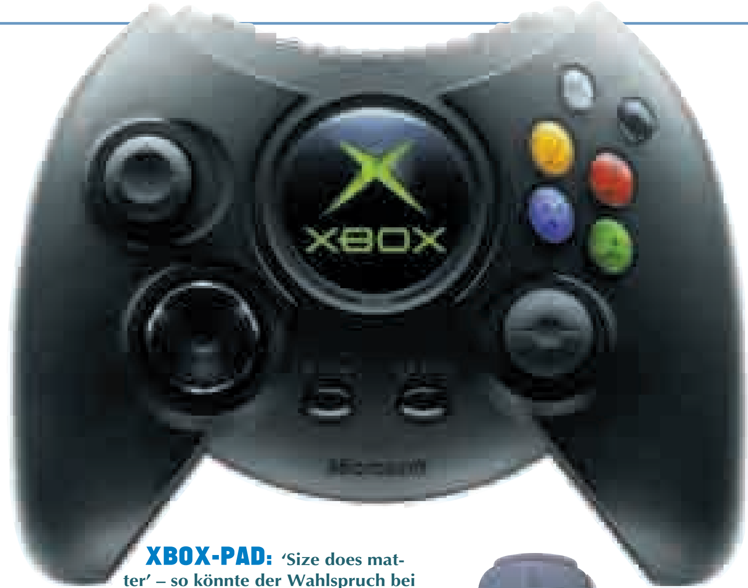
Sound

Nintendo hat es versäumt, die neueste Konsole fit für die digitale Soundzukunft zu machen. Zwar liefert der Gamecube glasklaren Stereo- und Dolby-Surround-Sound, mit dem interaktiven DTS-Ton der PS2 oder gar dem 5.1-Dolby-Digital-Klang der Xbox kann der Spielewürfel jedoch nicht mithalten.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★★★★	★★★★

Alles im Griff – das Joypad

Sony hatte bei der Entwicklung des PS2-Pads zwei große Vorteile: Zum einen existierte mit dem Dual-Shock für die Playstation bereits ein allseits beliebter Allround-Controller und zum anderen sollte die neue Konsole abwärtskompatibel zum erfolgreichen 32-Bit-Vorgänger sein. Was lag daher näher, als das Playstation-Pad dezent zu verbessern. Neben einer neuen Farbe (schwarz) verpassten die Sony-Ingenieure dem Controller dezent straffere Analog-Sticks sowie druckempfindliche Tasten. Das Ergebnis: ein robustes Multitalent für alle Lebens- und Spiellagen.
Microsoft musste sich bei der Konsolen-Premiere was Neues einfallen lassen: Zwar hatte der amerikanische Multi-Konzern bereits Erfahrung mit PC-Peripherie, für die Xbox konstruierten die Hardware-Entwickler jedoch die Quintessenz aus Tausenden von Umfragen – einen wuchtigen, wenig ergonomischen Controller. Weder Handling noch Button-Anordnung überzeugen, vor allem Personen mit kleinen Händen haben ihre Schwierigkeiten. Abhilfe könnte künftig das bereits in Japan und USA erhältliche 'S'-Pad schaffen: Der auf die Größe des Dual Shock 2 geschrumpfte Controller liegt wesentlich besser in der Hand und die analogen Aktionstasten sind leichter zu erreichen. Innovativ und äußerst praxisnah ist dagegen der clevere Stolperschutz am Kabelende. Verhakt Ihr Euch in der Strippe, löst sich die Steckerverbindung nahe der Konsole – das schont die Hardware und Eure Knochen.
Nintendo ist bekannt dafür, mit jeder Konsolen-Generation ein neu designtes Pad zu präsentieren. Verfügte der N64-Controller noch über drei Griffhörner, so muss sich das Gamecube-Pendant jetzt mit deren zwei begnügen. Trotz des klassischen 'Bumerang'-Designs packte Big N einige innovative Elemente in das nahezu perfekt in der (kleinen) Hand liegende Eingabegerät. Schon beim ersten Betrachten fällt die ungewöhnliche Anordnung der Aktionstasten auf: Auf der rechten Seite thronen um den extra großen A-Button drei weitere Knöpfe, die sich sowohl in Form als auch in der Anordnung unterscheiden. Durch diesen Kniff will Nintendo zweierlei erreichen: Zum einen sind die unterschiedlichen Buttons allein durch Tasten erkennbar, was dem Zocker die



XBOX-PAD: 'Size does matter' – so könnte der Wahlspruch bei der Konstruktion des unhandlichen Xbox-Controllers gelautet haben. Viele Käufer sind anscheinend damit unzufrieden und so gibt's in Zukunft auch eine kleinere 'S'-Version.



GAMECUBE-PAD: Eine innovative Tastenanordnung und ein hervorragender Analog-Stick sind die herausstechenden Merkmale des zierlichen Gamecube-Controllers. Das Digi-Kreuz ist jedoch entschieden zu klein geraten.



PS2-PAD: Robust, ergonomisch und für alle Spielgenres gut geeignet – der PS2-Controller ist eine dezente Fortentwicklung des Dual-Shock-Geräts aus der PSone-Ära.

Orientierung auf dem Pad – nach entsprechender Einspielzeit – merklich erleichtert. Und zum anderen soll die Tastenanordnung die Bedienung eines Spiels vereinfachen: Der größte Knopf steuert die meisten Aktionen auf dem Bildschirm, weniger wichtige Funktionen übernehmen die kleineren, unscheinbareren X- und Y-Buttons. Das klappt bei speziell für den Gamecube entwickelten Titeln bislang sehr gut, bei Multiplattform-Produkten wie z.B. "Tony Hawk's Pro Skater 3" oder "ESPN International Winter Sports" wurde die Tastenbelegung nicht auf den Controller des Spielewürfels optimiert. Die Folge: Im Vergleich zur PS2 geht die Bedienung nicht ganz so unkompliziert von der Hand. Einen Sonderweg beschreitet Big N ebenfalls in puncto Analogfähigkeit der Aktionstasten: Während sowohl bei der PS2 als auch bei der Xbox nahezu alle Buttons drucksensibel gestaltet sind, beschränkten sich die Nintendo-Techniker auf zwei analoge Schultertasten, die am Ende des Druckweges als Besonderheit einen digitalen 'Abschluss-Klick' aufweisen. Dieses Gimmick lässt sich u.a. wie in "Star Wars Rogue Leader" zur Aktivierung eines Nachbrenners oder Turbo-Boosts verwenden.

Joypad

Als Schnittstelle zwischen Mensch und Spiel kommt dem Controller eine entscheidende Bedeutung zu: Liegt das Pad schlecht in der Hand oder mangelt es bei der Ergonomie, leidet auch der Spielspaß. Den besten Kompromiss bietet Sonys Dual Shock 2, der für die meisten Zockerhände und Spielegattungen gleichermaßen gut geeignet ist. Obwohl der Gamecube-Controller in einigen Genres gegenüber dem Sony-Pendant das Nachsehen hat, ist er in puncto Analogstick-Qualität und Handhabung unangefochtener Spitzenreiter. Das klobige Xbox-Pad kann eigentlich nur in Sachen Robustheit mit den anderen Mitbewerbern konkurrieren und heimst für den Stolperschutz einen zusätzlichen Innovationspunkt ein.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★★	★★★	★★★★★

Zubehör

Da die PS2 in Deutschland einen Zeitvorsprung von knapp eineinhalb Jahren gegenüber Xbox und Gamecube vorweisen kann, gestaltet sich das Zubehörangebot auch zugunsten der Sony-Konsole. Controller in allen Formen und Preisklassen, Memory





GAMECUBE-ZUBEHÖR: Nintendo unterstützt künftig verstärkt die Vernetzung zwischen Gamecube und Game Boy Advance und macht damit das Handheld fast zur unverzichtbaren Grundausstattung für jeden Würfelfan. Mit dem kabellosen 'Wavebird'-Controller (links) hält im Zockerzimmer endlich mehr Bewegungsfreiheit Einzug.







XBOX-ZUBEHÖR: Um die Microsoft-Konsole in einen vollwertigen DVD-Player zu verwandeln, ist die nebenstehende Fernbedienung samt Empfangseinheit (ca. 50 Euro) unerlässlich. Dank eingebauter Festplatte könnt Ihr Euch die Anschaffung einer Memory Card getrost sparen.





PS2-ZUBEHÖR: Masse und (meist auch) Klasse – Besitzer der Sony-Konsole dürfen aus einer beispiellosen Zubehör-Palette wählen. Die DVD-Fernbedienung (ca. 30 Euro) versüßt den Heimkino-Abend, das Multitap (50 Euro) sorgt für gesellige Multiplayer-Partys, Schummel-Geräte wie das 'Action Replay 2 V2' (Datel, ca. 50 Euro) verpassen Euch unendlich Leben und die ausgezeichneten Force-Feedback-Lenkräder (z.B. 'GT Driving Force' von Logitech, ca. 130 Euro) lassen Euch jede Fahrbahnunebenheit spüren. Künftig dürft Ihr via Festplatte und Breitband-Adapter auch online Gas geben.



Cards von verschiedenen Herstellern bzw. pfiffige Speicherkarten-Erweiterungen (wie z.B. der brandneue '16 MB Memory Expander' von 4Gamers) und -Verwaltungssoftware für PC (u.a. der 'Xport V2' von BigBen), Schummel-Accessoires mit integrierter Regionalcode- und Grünstichbeseitigung bei Video-DVDs (z.B. 'Action Replay 2 V2' von Datel), Arcade- sowie Flight-Sticks für Beat'em-Ups respektive Flugsimulationen, Linkkabel zum Vernetzen mehrerer Konsolen, Force-Feedback-Lenkräder für das etwas andere Rennerlebnis, Keyboard sowie Maus für Ego-Shooter, Lightguns für Bildschirmballereien und diverse Fernbedienungen für ungestörten DVD-Genuss – die Fülle an PS2-Zubehör gleicht in unseren Redaktionsräumen mittlerweile einem undurchdringlichen Plastik-Dschungel. Als ob das nicht reichen würde, stehen Euch dank Abwärtskompatibilität auch alle Accessoires der PSone-Ära (teilweise mit Einschränkungen) zur Verfügung: Das liebgewonnene NegCon, das teuer erstandene Arcade-Board oder die abgewetzte Tanzmatte dürfen weiterhin ihren Dienst verrichten.
Bei den beiden Konkurrenten ist die Zubehörvielfalt dagegen noch überschaubar. Dennoch erhaltet Ihr sowohl für Xbox als auch Gamecube bereits diverse Controller, Kabel, Lenkräder Memory Cards und Aufbewahrungstaschen. Für die Microsoft-Konsole gibt's darüber hinaus beispielsweise einen Flight Stick, einen Skateboard-Controller sowie ein Linkkabel. An den Gamecube dürft Ihr u.a. ein TFT-Display anstöpseln, via Linkstrippe mit dem GBA kommunizieren oder mit speziellen Lüfter-Filtern das Hightech-Innenleben vor Staub schützen.



Zubehör

Für die PS2 gibt es sprichwörtlich nichts, was es nicht gibt: Vom schnöden Zusatzpad über das Highend-Force-Feedback-Lenkrad bis hin zum Sensor-gesteuerten Beat'em-Up-Controller findet der Accessoire-Fetischist alles, was sein Herz begehrt. Obwohl erst kurz auf dem Markt, ist die Zubehörpalette für Xbox und Gamecube bereits äußerst umfangreich.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★★	★★★	★★★

Zubehör-Perspektive

Während der PS2-Zubehör-Sektor bereits an der Sättigungsgrenze angekommen ist, sehen Xbox- und Gamecube-Besitzer rosigen Zeiten entgegen: Jeden Monat gelangen neue Produkte aus den Entwickler-Labors frisch ins Händler-Regal – eine Ende der Accessoire-Welle ist erstmal nicht in Sicht.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★	★★★★	★★★★

Hardware-Erweiterungen

Während die Playstation/PSone als reine Spielkonsole konzipiert wurde, verfolgte Sony beim Nachfolger eine andere Strategie: Die PS2 sollte als Steuerzentrale eines multimedialen Haushalts dienen und u.a. Internet via TV ermöglichen. Doch der japanische Konzern musste seine ehrgeizigen Pläne stetig nach hinten verschieben – zu schleppend schritt die Verbreitung des Breitband-Internet-Zugangs voran und zu gering war das Interesse an kostspieligen Erweiterungen seitens der Konsumenten. Ende dieses Jahres soll es aber nun endlich in Deutschland losgehen. Stellt sich nur die Frage in welcher Form, denn die bisherigen Ankündigungen von Sony sind mehr als vage: Ein Szenario sieht beispielsweise die Auslieferung der Festplatte auf Mietbasis vor, die Verbindung zum Internet muss via DSL oder schneller erfolgen (näheres im E3-Bericht ab Seite xx). Neben Festplatte und Breitbandadapter sind ein Headset (Kopfhörer & Mikrofon) für die Kommunikation in Online-Software sowie eine USB-Kamera-Unterstützung ('Eye-Toy'-Technologie) für diverse Spiele geplant.

Die Xbox ist ab Werk mit Festplatte und Breitband-Anschluss ausgestattet, also ohne zusätzliche Peripherie bereits fit fürs Internet. Um die Microsoft-Konsole jedoch auch als DVD-Player nutzen zu können, ist die Anschaffung eines 'DVD Playback Kits' für 50 Euro notwendig. Das Paket besteht aus einer Fernbedienung und einer Empfangseinheit, die beim ersten Einsatz die Abspielfunktion aktiviert und den Ländercode dauerhaft auf Festplatte speichert. Darüber hinaus ist wie bei der PS2 ein Headset für die Online-Kommunikation geplant.

Auch der Gamecube ist in puncto Anschlüsse für Internet-Anwendungen gerüstet. Allerdings sind Nintendos Online-Pläne noch unausgegorener als die von Sony: Analog-Modem und Breitband-Adapter stehen zwar auf den offiziellen Release-Listen, wann wir in Deutschland damit jedoch beglückt werden, steht noch immer in den Sternen. Fasst man den Begriff Hardware-Erweiterung nicht ganz so eng, dann fällt auch der GBA samt Zubehör unter diese Kategorie. Via eingestecktem 'Tilt'-Modul fungiert das Handheld als Gamecube-Controller, wobei Kippbewegungen das Geschehen auf dem Bildschirm steuern. Mit Hilfe des GBA-e-Readers verpasst Ihr Eurem "Animal Crossing"-Helden neue Kleidung und via 'Game-Eye'-Kamera bringt Ihr schließlich ein Abbild Eures Gesichtes in das neueste Gamecube-Spiel. *os*

Hardware-Erweiterungen

Die von Haus aus üppigst ausgestattete Xbox rangiert in dieser Kategorie entsprechend auf dem letzten Platz. Für die weniger opulent bestückte PS2 müssen Festplatte sowie Breitbandadapter separat nachgekauft werden. Angekündigte Headsets sorgen auf beiden Konsolen für koordinierte Online-Schlachten. Dank des Gamecube/GBA-Links hat Nintendos Spielewürfel letztendlich die Nase knapp vorn – auf keiner anderen Konsole offenbaren sich mehr Anwendungsmöglichkeiten.

BEWERTUNG		
PS2	Xbox	Gamecube
★★★★	★★	★★★★★

Übersicht und Zwischenergebnis

	PS2	XBOX	GAMECUBE
Deutschland-Start	24. November 2000	14. März 2002	3. Mai 2002
HARDWARE-SPEZIFIKATION			
CPU	128 Bit Emotion Engine	abgewandelter Pentium-3-Prozessor	abgewandelter PowerPC-Prozessor
Taktfrequenz	296 MHz	733 MHz	485 MHz
Speicherbandbreite	3,2 GB/s	6,4 GB/s	2,6 GB/s
Hauptspeicher	32 MB Direct Rambus	64 MB DDR SDRAM	40 MB (24 MB 1T-SRAM, 16 MB SDRAM)
CPU & Geschwindigkeit	★★★★	★★★★★	★★★★
ERGEBNIS (x2)	**8 Punkte**	**10 Punkte**	**8 Punkte**
GRAFIK			
Typ	Graphics Synthesizer	verbesserte nVidia GForce3	ATI Flipper
Taktfrequenz	148 MHz	233 MHz	162 MHz
Polygon-Leistung	116,5 Mio/s (ohne aktivierte Effekte)	66 bis 75 Mio/s (ohne aktivierte Effekte)	6 bis 12 Mio/s (mit aktivierten Effekten)
simultane Texturebenen	1	4	8
max. Auflösung	1280 x 1024 Pixel	1920 x 1080 Pixel	n.b.
Besonderheiten	Multipass-Rendering	Pixel- und Vertex-Shader, Texturkompression	Texturkompression
Grafikfähigkeiten	★★★★	★★★★★	★★★★
ERGEBNIS (x2)	**8 Punkte**	**10 Punkte**	**8 Punkte**
SOUND			
Kanäle	48	256	64
Surround-Formate	Dolby Digital, DTS	Dolby Digital	Dolby Surround
Sound-Fähigkeiten	★★★★	★★★★★	★★★
ERGEBNIS (x2)	**8 Punkte**	**10 Punkte**	**6 Punkte**
ANSCHLÜSSE & AUSGÄNGE			
Video (Composite)	ja	ja	ja
S-Video	ja	ja	nein
RGB/YUV	ja/ja	ja/ja	ja (Analog AV Out)/ ja (Digital AV Out)
separater Audio-Ausgang	ja, optisch	ja, optisch via Anschluss-Kabel	nein
Joypad-Anschlüsse	2	4	4
Memory-Card-Einschub	2	2, via Pad	2
weitere Schnittstellen	Festplatten-Einschub, 2x USB, 1x iLink (Firewire)	Ethernet-Anschluss	2x seriell, 1x Hi-Speed-Port
Anschlüsse & Ausgänge	4	5	3
ERGEBNIS (x1)	**4 Punkte**	**5 Punkte**	**3 Punkte**
JOYPAD			
Controller-Qualität	5 Punkte	3 Punkte	5 Punkte
ERGEBNIS (x2)	**10 Punkte**	**6 Punkte**	**10 Punkte**
LIEFERUMFANG			
	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel, Video-DVD-Abspielfähigkeit	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel,Festplatte (zum Speichern von Spielständen nutzbar)	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel
Preis	299 Euro	299 Euro	199 Euro
Preis/Leistungsverhältnis	★★★	★★★★	★★★
ERGEBNIS (x1)	**3 Punkte**	**4 Punkte**	**3 Punkte**
ZUBEHÖR UND ERWEITERUNGEN			
Analog-Modem	ja	nein	geplant
Breitband-Adapter	geplant	ja, eingebaut	geplant
Festplatte	geplant	ja, eingebaut	n.b.
Multi-Player-Adapter	ja	ja, eingebaut	ja, eingebaut
Lenkrad & Pedale	ja (Force Feedback)	ja	ja
Maus	ja	nein	nein
Keyboard	ja	nein	nein
Infrarot-Pad	nein	nein	geplant
Joyboard	ja	ja	nein
Flight-Stick	ja	ja	nein
Lightgun	ja	geplant	nein
Vernetzen mehrerer Konsolen	ja	ja	nein
TFT-Display	nein	nein	geplant
Besonderheiten	PSone-Zubehör verwendbar	-	Gamecube/GBA-Link
Zubehör	★★★★★	★★★	★★★
ERGEBNIS (x1)	**5 Punkte**	**3 Punkte**	**3 Punkte**
ZUBEHÖR-PERSPEKTIVE			
	★★	★★★★	★★★★
ERGEBNIS (x1)	**2 Punkte**	**4 Punkte**	**4 Punkte**
HARDWARE-ERWEITERUNGEN			
	★★★★	★★	★★★★★
ERGEBNIS (x1)	**4 Punkte**	**2 Punkte**	**5 Punkte**
ZWISCHENERGEBNIS	**52 PUNKTE**	**54 PUNKTE**	**50 PUNKTE**

COMING NOW

JULI (USA)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS2	Akira Psychoball	Infogrames Flipper	🟢
PS2	Commandos 2	Eidos Strategie	🟢
PS2	Mark of Kri	Sony Action	🟡
PS2	NCAA Football 2003	Electronic Arts Sportspiel	🔴
PS2	Sega Sports Tennis 2K2	Sega Sportspiel	🟢
Xbox	Bruce Lee: Quest of the Dragon	Microsoft Beat'em-Up	🟢
Xbox	Buffy the Vampire Slayer	Electronic Arts Action	🟢
Xbox	Crazy Taxi 3: High Roller	Sega Action	🟢
Xbox	Enclave	Swing Action-RPG	🟢
Xbox	Tetris Worlds	THQ Puzzlespiel	🟢
GC	Gravity Games Bike	Midway Sportspiel	🟢
GC	Smuggler's Run: War Zones	Take 2 Action	🟢

AUGUST (USA)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS2	Disney Golf Classic	Capcom Sportspiel	🟢
PS2	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision Sportspiel	🟢
PS2	Terminator	Infogrames Actionspiel	🟢
PS2	The Thing	Vivendi Action-Adventure	🟢
Xbox	Dead to Rights	Namco Action-Adventure	🟡
Xbox	Gunmetal	Rage Action	🟢
Xbox	Street Hoops	Activision Sportspiel	🟢
GC	Beach Spikers	Sega Sportspiel	🟢

JULI (Japan)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS2	Aero Dancing 4	Sega Flugsimulation	🟡
PS2	Futari no Fantavision	Sony Geschicklichkeit	🔴
PS2	Genso Suikoden 3	Konami Rollenspiel	🟢
PS2	Ghost Vibration	Eidos Action	🔴
PS2	Gungrave	Sega Action	🟢
Xbox	Magi Wrestle Fight	Takuyo Action	🔴
Xbox	Murakumo	From Software Action	🔴
GC	Capcom vs. SNK 2: EO	Capcom Beat'em-Up	🟢
GC	Disney Sports Soccer	Konami Sport	🟢
GC	Super Mario Sunshine	Nintendo 3D-Jump'n'Run	🟢

AUGUST (Japan)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS2	Gigantic Drive	Enix Action	🔴
PS2	Project Minerva	D3 Adventure	🔴
Xbox	Ex-Chaser	Idea Factory Action	🔴
GC	Phantasy Star Online Episode 1 & 2	Sega Rollenspiel	🟡
GC	Space Invaders EX	Taito Action	🔴

🟢 Spiel wird in Deutschland erscheinen
🟡 Veröffentlichung in Deutschland realistisch
🔴 Spiel erscheint nicht in Deutschland

OVER SEAS

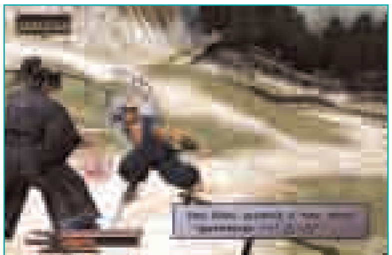
Way of the Samurai



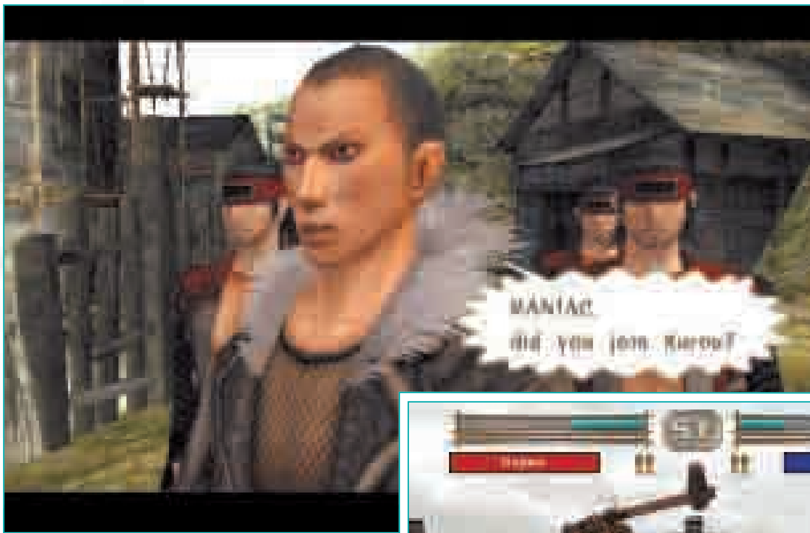
Hilfe im Getümmel: Habt Ihr es mit mehreren Feinden zu tun, markiert das blaue Schimmern Euer momentan gewähltes Opfer.

Wegen der Sprachbarriere verzichteten wir auf einen Import-Test der japanischen Version von "Samurai"(siehe MAN!AC 5/2002). Nun sind mit Erscheinen der US-Fassung "Way of the Samurai" die Verständnisprobleme passé; Grund genug für uns, das neueste Werk der ehemaligen "Tenchu"-Entwickler einmal genauer unter die Lupe zu nehmen. Bis auf das asiatische Milieu und blutige Schwertscharmützel hat das ungewöhnliche Abenteuer um die japanischen Kodexkämpen allerdings wenig mit der Ninja-Infiltration vergangener Tage gemeinsam. Vielmehr erwartet Euch auf der PS2 ein kampflastiges Action-Adventure der unkonventionellen Art.

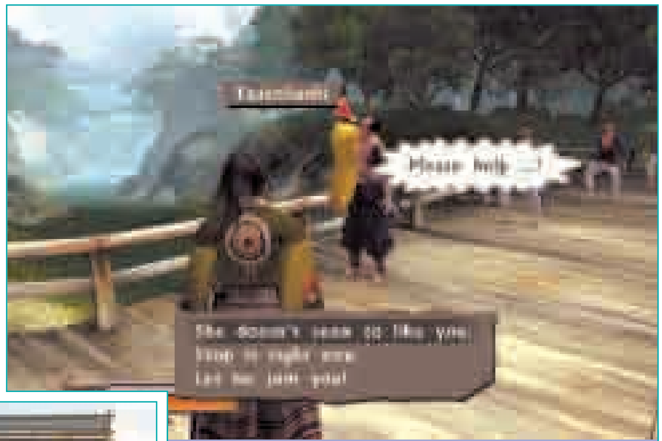
Als ehrenhafter Samurai begebt Ihr Euch zum ausgehenden 19.Jahrhundert auf Wanderschaft. Der Schauplatz Eurer Reise ist mit einem kleinen Dorf samt einiger Umgebungsareale zwar ausgesprochen übersichtlich ausgefallen, allerdings liegt der Schwerpunkt auch weniger auf dem Erforschen einer komplexen Welt als vielmehr im Erleben eines immer anderen Abenteuers. Zwar werdet Ihr zu Beginn eines neuen Spiels stets Zeuge der gleichen Sequenz: Eine Horde raubeiniger Rüpel macht sich daran, ein



Ohne Fleiß kein Preis: Durch regelmäßige Kampfeinsätze erlernt Euer Digi-Samurai immer wirkungsvollere Attacken.



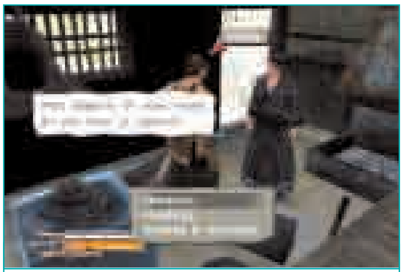
Fähnlein im Wind: Unehrenhafte Kämpen wechseln nach Gusto ihre Arbeitgeber, was die verfeindeten Clans natürlich wenig erfreut.



Held oder Schurke? Die beschriebene Einleitungssequenz konfrontiert Euch das erste Mal mit den vielseitigen Verhaltensmöglichkeiten eines Nippon-Ritters.



Für jede Partie "Way of the Samurai" erhaltet Ihr Punkte, mit denen Ihr Extras wie Tutorials oder einen Duell-Modus freischaltet.



Gegen ein geringes Entgelt lagert der Schmied Eure Klingen ein, so dass Ihr die Schwerter bei einem neuen Spiel gleich zur Auswahl habt.

hilfloses Mädel zu entführen. Den weiteren Verlauf habt Ihr aber selbst in der Hand: Zückt Ihr edelmütig das Schwert und macht das Lumpenpack nieder, ist Euch die Freundschaft des Opfers (das übrigens im örtlichen Restaurant arbeitet) samt Gratisessen sicher, ignoriert Ihr hingegen eiskalt das feige Kidnapping, sackt ein Samurai-Konkurrent die Lorbeeren ein. Besonders skrupellose Naturen können der Entführerbande sogar ihre Hilfe anbieten – nicht gerade ehrenhaft, aber höchst reizvoll. Jede Eurer Entscheidung hat nachhaltigen Einfluss auf den weiteren Ablauf: Greift Ihr den feigen Ganoven unter die Arme, sind Euch gut dotierte Aufträge des Clanführers sicher. Rettet Ihr die holde Maid, dürft Ihr unter anderem zu einem späteren Zeitpunkt im Hauptquartier der Banditen auf Raubzug gehen.

Oftmals gereichen Worte zum Vorankommen (auf Knopfdruck sprecht Ihr die CPU-Charaktere an und wählt aus verschiedenen Antwort-Möglichkeiten), knallhartes Katana-Geklirre gehört aber selbstverständlich ebenfalls zum Samurai-Alltag: Das Kampfsystem erinnert dabei an Squares PSone-Prügler "Bushido Blade". Eine Taste dient zum Blocken, zwei weitere Knöpfe sind mit schwacher bzw. starker Attacke belegt. In Kombination mit dem Steuerkreuz ergeben sich zudem eine Vielzahl Combo-Manöver, Konter- und Block-Angriffe, die Ihr allerdings nur nach und nach durch fleißiges Trainieren herausfindet. Habt Ihr einen Feind niedergemetzelt, dürft Ihr Euch dessen Klinge bemächtigen. Dutzende unterschiedliche Waffen gibt es in "Way of the Samurai" zu finden: Einige Schwerter stellen Eurem Helden Extra-Lebensenergie zur Verfügung, andere locken mit höherer Durchschlagskraft oder besserer Verarbeitung zum Einsatz. Habt Ihr genügend Kleingeld einstecken, könnt Ihr die stählernen Todbringer auch beim örtlichen Schmied aufrüsten lassen.

Eines wird schnell klar: "Way of the Samurai" richtet sich nicht an Otto-Normal-Spieler. Dazu ist das Kampfsystem zu umfangreich, der Einstieg zu kompliziert – erst nach mehrmaligem Durchzücken versteht Ihr die Spielmechanik richtig und könnt Euer virtuelles Schicksal bewusst in die gewünschten Bahnen lenken. Wer sich durch den schweren Einstieg nicht abschrecken lässt, den erwartet ein facettenreiches Abenteuer, das durch immer neue Handlungsstränge und die Suche nach besseren Klingen motiviert. Lediglich die spartanische Optik kommt mit oftmals unübersichtlichen Kameraperspektiven nicht über PS2-Mittelmaß hinaus. cg



Kloppen bis die Klinge knackt: Der graue Balken über der orangefarbenen Energieleiste zeigt die Bruchfestigkeit des Schwertes an – teilt Ihr zu intensiv Keile aus, zerspringt die Schneide.

Spielspaß **72%**

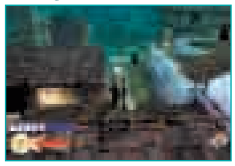
SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Bam
D-RELEASE: nicht bekannt

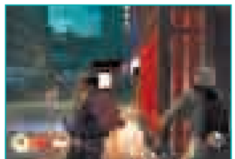
Klingen-Könner: Unkonventionelles und gewöhnungsbedürftiges Action-Adventure mit motivierendem Multi-Story-Prinzip.

AB 16

Nippon-Ninja:

Auch wenn sich "Tenchu"-Erfinder Acquire nach dem zweiten Teil der PSone-Schnetzelei der Welt der Samurai zuwandte, geht die Saga um die vermummten Meuchelmörder weiter. Der PS2-Nachfolger "Tenchu 3: Wrath of Heaven" wird von den japanischen Entwicklern K2 programmiert und ein weiteres Mal die Serien-Veteranen Rikimaru und Ayame als Helden bieten. Grundlegend Neues dürfte die beliebte Mixtur aus stiller Infiltrations-Action und blutrünstigen Zweikämpfen zwar nicht bieten, ein bereits bekanntes Novum stellt allerdings das Skill-System dar: Für gelungene Stealth-Manöver erhaltet Ihr nun Erfahrungspunkte, die Ihr in immer neue Spezial-Fertigkeiten eintauschen könnt.





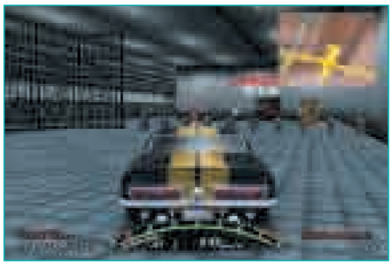
Spielerisch top, optisch 'nur' okay – so präsentierte sich "Tenchu 3" auf der diesjährigen E3.

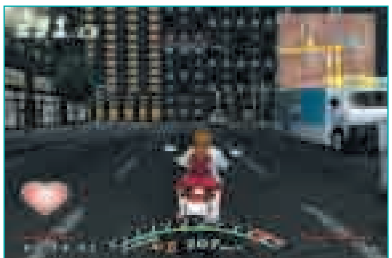
Runabout 3: Neo Age

Wer schon immer mal wissen wollte, woher die Idee für den rabiaten Autoschrotter ”Wreckless” stammt, wird hier belehrt – die ”Runabout”-Serie der japanischen Climax-Truppe diente sichtlich als Vorbild. Nach zwei PSone- und einer Dreamcast-Folge ist nun die PS2 dran: In rund einem Dutzend Levels seid Ihr mit einer Auswahl von Vehikeln unterwegs (auf Wunsch stehen neben normalen Autos und Motorrädern auch Schwergewichte wie Busse und Panzer zur Wahl) und versucht, verschiedene Aufgaben zu lösen. Mal müsst Ihr einfach innerhalb eines Zeitlimits ans Ziel kommen, mal sollen bestimmte Objekte aufgesammelt oder eine verdächtige Person beschattet werden. Letzteres ist besonders nervig, denn am Ende der Observation müsst Ihr per Multiple Choice japanische Fragen beantworten – da hilft dann nur noch Daumen drücken. Rücksicht auf Verluste könnt Ihr Euch bei der Raserei sparen, zumal der Highscore u.a. anhand des insgesamt angerichteten Schadens berechnet wird. Dummerweise vernichtet die technisch miese Umsetzung jegliche guten Ansätze, denn trotz ‘Renderware’-Einsatz (u.a. bei ”GTA 3” in Gebrauch) ruckelt und lahmt die ohnehin schlichte Optik, dass es nicht mehr feierlich ist. Dazu gesellen sich eine arg schwammige Kontrolle und frustige Designpatzer im Missionsdesign – wartet lieber auf das PS2-”Wreckless”, das kann nur besser werden. *us*



Wenn Ihr andere Karren rempelt, gehen diese nicht nur sofort zu Bruch, sondern fliegen schon mal etwas unphysikalisch durch die Gegend – wie der rote Laster im Hintergrund.





Immer diese Frauen: Mal sollt Ihr sie halbwegs unauffällig beschatten (oben), mal per Motorrad in den Park kutschieren.

Was Neues im Westen?

Zumindest in den USA dürfen sich Tanzmatten-Fetischisten freuen, denn dort ist ”DDR MAX” bereits für November angekündigt und soll sogar noch kräftig mit zusätzlichen Songs aufgebohrt werden. In Europa sieht man dagegen noch in die Röhre – wenigstens kündigt sich PSone-Nachschub an: Das in den USA bereits erhältliche ”Dancing Stage Konamix” erscheint bei uns im Oktober und weist mit 52 Titeln endlich eine ansprechend große Songauswahl auf. Da die Grafik sowieso zweitrangig ist, sollten sich Hobbytänzer den Kauf auf jeden Fall vormerken, zumal Übung nicht schaden kann: Sind die ”Konamix”-Pfeilfolgen schon nicht von schlechten Eltern, fallen die ”DDRMAX”-Übungen noch eine Spur knackiger aus.

DDR MAX

Konami wagt den Sprung: Nachdem die PSone mit zahllosen ”Dance Dance Revolution”-Titeln ausreichend gesättigt wurde, ist nun das Nachfolgemodell PS2 an der Reihe – ”DDR MAX” ist zwar eigentlich der ”6th Mix”, doch der Vermeidung allzu feuchter Aussprache wegen wurde wohl das griffigere Kürzel als Titel gewählt. Am Grundprinzip hat sich – kaum überraschend – nichts getan: Zu einem Stapel beatlastiger Songs scrollen in vier Richtungen zeigende Pfeile senkrecht über den Bildschirm und wollen zeitlich passend auf einer Tanzmatte (alternativ tut’s auch ein gewöhnliches Joypad) nachgehüpft werden. Für Schwierigkeiten sorgen dabei besonders schnell aufeinanderfolgende Pfeilreihen oder zwei gleichzeitige Richtungsanzeiger. Neu bei ”DDR MAX” sind außerdem die ‘Freeze Arrows’: Tauchen diese langen Elemente auf, müsst Ihr bis zu deren Ende auf dem entsprechenden Pfeil stehen bleiben – eine kleine, aber für den Spielablauf ungemein wirkungsvolle Ergänzung. Über 40 Songs laden zum Tanzen ein, neben überwiegend japanophilem Disco- und Dancefloor-Futter finden sich einige wenige Remixes westlicher Interpreten wie Roxette, 2 Unlimited oder Earth, Wind & Fire. Schade nur, dass an den Spielmodi (keine Solo-Variante mehr) und der Optik (statt Polygontänzern laufen nun meist triste FMVs im Hintergrund) gespart wurde. ”DDR”-Fans greifen trotzdem zu.



Wie putzig: Für die obskuren Hintergrundoptiken habt Ihr keinen Blick mehr übrig, wenn im Richtungschaos auch noch ‘Freeze Arrows’ auftauchen.

Spielspaß 84%



SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Konami
D-RELEASE: nicht bekannt

Gewohnte Tanzmattengaudi mit kleinen aber feinen Neuerungen. Leider etwas geizig bei Optionen und Optik.

AB 6

Spielspaß 47%



SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Climax
D-RELEASE: nicht geplant

Chaotische und besonders technisch unausgegorene Raserei durch New York, bei der grobe Schnitzer kräftig nerven.

AB 12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Weltmeister im Quasseln"



Die WM beweist: Fußball-Kommentatoren geben nicht nur in "FIFA" & Co. blanken Unsinn von sich. Welcher 'Experte' hat die MAN!ACs am meisten amüsiert?

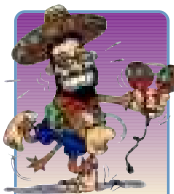


Colin spielt:

1. Ogre Battle 64 — N64
2. Resident Evil — NGC
3. Hunter: The Reckoning — Xbox

...und lachte über

Johannes B. Kerner, weil dessen Talkshow bereits TV-Programm mit Einschlafgarantie für mich darstellt.

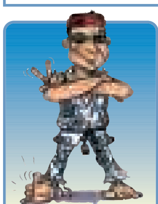


Ulrich spielt:

1. Dead or Alive 3 — XBOX
2. MotoGP — XBOX
3. Mad Maestro — PS2

...und lachte über

den anonymen Büro-Kollegen, der bei einem Remis die Anzahl der roten Karten für entscheidend hielt.

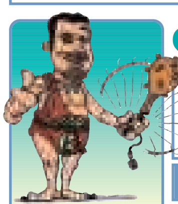


David spielt:

1. Dark Age of Camelot — PC
2. Breath of Fire 2 — GBA
3. Way of the Samurai — PS2

...und lachte über

Jürgen Klinsmann, weil seine Standardfloskeln immer abrupt von der Werbung abgewürgt werden.

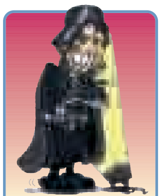


Stephan spielt:

1. Tactics Ogre — GBA
2. GTA 3 — PC
3. Hunter: The Reckoning — XBOX

...und lachte über

Paul Breitner, weil ein Ernstnehmen dessen Neunmalklugheit meine Haare noch grauer gemacht hätte.



Olli spielt:

1. Resident Evil — NGC
2. Britney´s Dance Beat — PS2
3. Rugrats in Paris — GBA

...und lachte über

amerikanische Nuschelköpfe, weil es beim USA-Urlaub zwangsweise keine Alternativen gab.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



pDen besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen eines Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

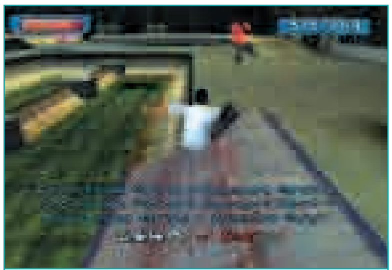
1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: Z-Axis, USA (www.z-axis.com)

Aggressive Inline

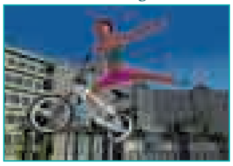


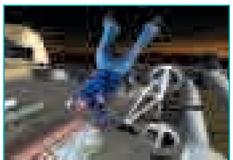
Schulmädchen-Härte: Die knapp bekleidete Chrissy tritt auch in verschneiten Abschnitten immer nabel- und schenkelfrei auf.



Was will denn der? Trefft Ihr auf Passanten mit roter Markierung, könnt Ihr von ihnen neue Aufgaben abholen.

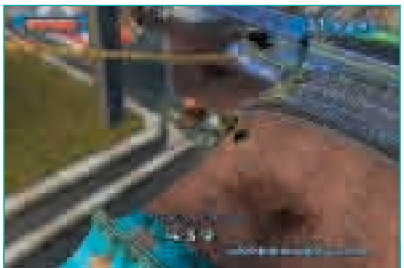
Der große Wurf ***ist den amerikanischen Entwicklern von Z-Axis nun mit "Aggressive Inline" gelungen – das sieht wohl auch Activision so, die das Team jüngst kurzerhand aufkauften, um es vermutlich für kommende "Mat Hoffman"-Teile einzusetzen. Für Rollschuh-Fans aber kein Grund zur Verzweiflung, denn die***





Frauen an die Macht: Auch bei "Dave Mirra BMX XXX" sind holde Maiden mit dabei.

Programmroutinen bleiben im Besitz von Acclaim und können somit als Grundlage für Fortsetzungen dienen. Noch von Z-Axis selbst wird das demnächst anstehende "Dave Mirra BMX XXX" designt: Der merkwürdige Name des dritten Teils ist dabei Programm, denn für derbe Gags sollen hier eigens engagierte Hollywood-Autoren sorgen. Außerdem dürft Ihr erspielte Kohle u.a. in diverse Stripshow-Videoschnipsel investieren...



Hoch in die Lüfte: Flotte Inliner erreichen gewaltige Sprunghöhen – zum Glück sorgt der 'Bail'-Button meist für sanfte Landungen.



Scheinbar hat Activision beim Vorhaben, die Weltherrschaft über alle Trendsportsimulationen zu erringen, etwas den Faden verloren: Denn während inzwischen sogar das eher den gewöhnlichen Disziplinen zugehörige Motocross ins Portfolio aufgenommen wurde, blieb ein anderes Grüppchen gänzlich unbeachtet: die Inline-Skater. Diesen Lapsus macht sich kurzerhand Acclaim zu Nutze – die Lücke wird geschlossen von "Aggressive Inline", dem jüngsten Project der "Dave Mirra"-Macher Z-Axis.

Genreüblich dürft Ihr als frischgebackener Rollschuh-Jünger zu zeitlich begrenzten Einzelläufen oder beim Training ran, der Ernst des Sportlerlebens beginnt allerdings erst im Karrieremodus: Sieben Szenarien wie ein Hollywood-Studio, ein Museum oder ein Vergnügungspark warten darauf, von Euch erobert zu werden.



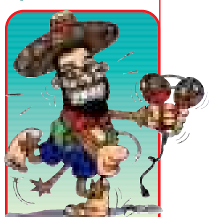
Das kann man mit Rollschuhen natürlich auch: Der von "Tony Hawk" bekannte 'Hand Plant' darf nicht fehlen.

Geduld, junger Skater

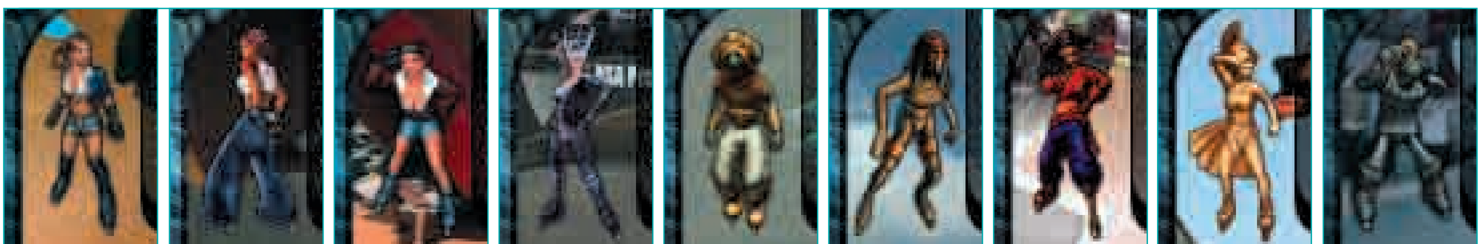
Zehn Profifahrer und zwei flotte Mädels stehen von Beginn an zur Verfügung, sieben weitere skurrile Charaktere müssen dagegen erst freigespielt werden. Einen Eigenbau-Sportler könnt Ihr allerdings bei "Aggressive Inline" nicht erstellen. Vielmehr liegt es an Euch, die vorhandenen Blader zu trainieren: Deren Fähigkeiten verbessert Ihr nämlich nicht durch den Kauf von neuer Ausrüstung, sondern durch tatkräftigen Einsatz. Vollführt z.B. Euer Crack fleißig Grinds, beherrscht er sie auf Dauer immer besser und hat weniger Probleme mit dem Gleichgewicht. Selbiges gilt für Sprungkraft, Manuals, schnelle Drehungen oder Wallrides – wer einen fähigen Sportler will, muss verbissen trainieren.

Auch die Aufgabenerfüllung in den Levels fällt bei "Aggressive Inline" etwas anders aus: Jedes Szenario protzt mit weit über 30 Aufträgen, von denen Ihr zu Beginn in der Regel nur eine Handvoll kennt. Natürlich mit dabei: Das Erreichen einer bestimmten Mindestpunktzahl – dies wiederum fällt Anfängern etwas leichter als bei der Kon-

ROLLSCHUH STATT ROLLBRETT: Neversoft muss sich bei "Tony Hawk 4" gewaltig anstrengen, um eine Siegchance gegen "Aggressive Inline" zu haben – die Acclaim-Trendsportler sind derzeit klar vorne. Natürlich bedienen sich Spielablauf und Steuerung großzügig beim Rivalen, doch das ist eben nicht alles: Durch das geschickte Einbringen von Versatzstücken aus z.B. dem hauseigenen "Dave Mirra" oder "Airblade" ergibt sich ein unverbrauchter Ansatz, der seinesgleichen sucht. Allein der Geistesblitz, statt eines lästigen Zeitlimits die Dauer eines Laufs von Eurem Können abhängig zu machen, sorgt für kräftig frischen Wind. Außerdem haben die beweglichen Inliner etwas mehr abwechslungsreiche Moves drauf. Dank der zahllosen Aufgaben und der gewaltig großen Szenarien, die durch viele versteckte Bereiche noch riesiger ausfallen, seid Ihr auf Wochen mit "Aggressive Inline" beschäftigt – allerdings braucht Ihr auch eine ganze Menge Übung, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern. Wer als Trendsportler hier nicht zugreift, verpasst wirklich etwas.



Ulrich Steppberger



Neben einem Stapel originaler Profis tummelt sich eine illustre Schar erfundener Charaktere in "Aggressive Inline": Die beiden Mädels Chrissy und Jordan (beide links) sind von Beginn an spielbar, Kollegin Bombshell und der ausgeflippte Trupp daneben müssen allerdings erst freigespielt werden.



Mit viel Schwung kommt man weiter: Stangen wie diese nutzt Ihr zu schwungvollen Salti, die Euch gelegentlich in besonders hoch gelegene Geheimbereiche führen.



Grindcore: Auch bei "Aggressive Inline" sorgen Schraddelkombos über Geländer für die meisten Punkte.

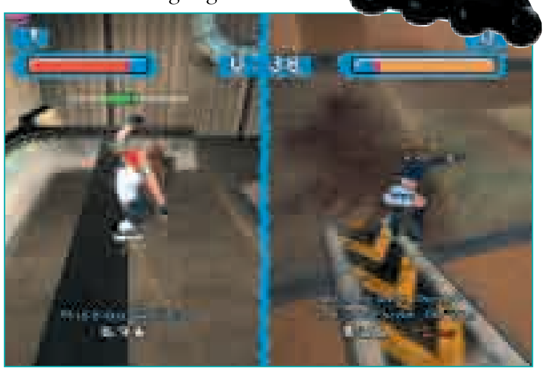
kurrenz: Ihr werdet nämlich nicht von einem strengen Zeitlimit gepiesackt, sondern könnt solange durch die Levels rauschen, bis Euch der Saft ausgeht. Eine langsam abnehmende Leiste am oberen Bildrand zeigt Euren Zustand an und kann durch erfolgreich ausgeführte Tricks oder das Sammeln von Getränketüten wieder aufgefüllt werden. Ist sie voll, fauchen Flammen aus Euren Rollen und Ihr könnt prompt besonders spektakuläre Aktionen ausführen. Haut es Euch dabei aber auf die Nase, verliert Ihr auf einen Schlag deutlich mehr Power.

Die Suche ist das Ziel

Um Euch für den nächsten Abschnitt zu qualifizieren, müsst Ihr natürlich mehr als die Grundaufgaben erledigen. Frische Aufträge erhaltet Ihr in der Regel dadurch, dass Ihr nach speziell markierten Personen Ausschau haltet und diese ansprecht. Je nach redseligem Passant müsst Ihr verschiedene Aufgaben erledigen: So sprengt Ihr Punktegrenzen innerhalb einer vorgegebenen Zeit, präsentiert für Photographen an bestimmten Stellen deren Wunschtrick oder bezwingt spezielle Bauwerke per Grind. Zum Glück wird von Euch nicht verlangt, die zahlreichen Missionen im Kopf zu behalten – im Pausemenü lassen sich stets Ort und Art der bisher aufgespürten Herausforderungen nachlesen. Besonders findige Skater ergattern an schwer erreichbaren Plätzen Schlüssel, die in den ausladenden Gebieten zusätzliche Abschnitte freischalten wie z.B. andere Filmstudios mit Horror-Kulissen in der Hollywood-Szenerie oder eine Mondlandschaft im Museum. Gelegentlich löst Ihr auch durch Aktionen Ereignisse aus, die ebenfalls den Zugang







Kreative Solisten basteln sich im ausgefeilten Editor neue Parks (links), gesellige Blader duellieren sich in zig Splitscreen-Varianten (oben).



Gut gerohrt ist halb gewonnen: Anhand des Balkens über Eurem Schädel kontrolliert Ihr die Haltung und das Gleichgewicht Eures Trendsportlers bei Grinds.



Wohin des Weges? Die Steinstatuen vor Euch sind wie viele andere Objekte in den Levels Teil einer der zahllosen Aufgaben.



Die schwarzen Balken zeigen es: Hier vollführt Ihr gerade den vorgeschriebenen Trick für einen Photographen.

Für passende Untermalung

Eurer Trendsport-Mätzchen sorgt der wuchtige Soundtrack: Bekanntester Song dürfte 'Youth of the Nation' der christlichen Lärm-Kombo P.O.D. sein, aber auch die im Videospiele-Dauereinsatz (u.a. auch bei "Spy Hunter" und "Test Drive Overdrive" zu hören) tätigen Saliva sind vertreten. Elf weitere Songs von z.B. den Vandals, Eric B & Rakim oder Pahrcide bieten aus den Bereichen Punk, Rock und Rap für jeden etwas – nervt Euch ein Song besonders, lässt sich dieser kurz und schmerzlos von der Playlist steichen. Käufer der kommenden Xbox-Version haben's natürlich noch besser: Hier sorgt der obligatorische Festplatten-Einsatz für praktisch unbegrenzten Musiknachschub.

sonst unerreichbarer Areale ermöglichen: Grindet Ihr etwa über einen als Ausstellungsobjekt aufgehängten Weltkriegsbomber, lässt dieser kurzerhand seine Ladung fallen – und sprengt damit einen neuen Weg frei.
Da Ihr als wackerer Inline-Skater Euer Sportgerät ständig an den Füßen habt und nicht wie z.B. BMX-Fahrer oder Skateboarder laufend aufpassen müsst, dass es Euch nicht abhanden kommt, beherrscht Ihr ein variableres Trickarsenal. Neben standesgemäßen Grinds bzw. Flips, Grabs und Rotationen bei Sprüngen könnt Ihr u.a. nach Straßenlampen oder Säulen greifen und ein paar flotte Spins daran ausführen. Schnappt Ihr Euch wiederum einen Ast oder ein ähnliches horizontal herausragendes Gebilde, habt Ihr die Möglichkeit, Euch nach ein paar Drehungen noch höher in die Luft zu katapultieren. Parkbänke oder niedrige Mauern wiederum nutzt Ihr zu schicken Handstandüberschlägen, während die Stoßstangen vorbeifahrender Autos zum sogenannten 'Skitching' (sich anhängen) reizen. All diese Aktionen führt Ihr mit dem dafür reservierten 'Action'-Knopf aus, der zudem als Rettungsanker bei verunglückten Tricks dient: Erkennt Ihr in der Luft rechtzeitig, dass ein Crash droht, könnt Ihr durch einen Druck meist noch rechtzeitig einen 'Bail' starten und sicher auf den Füßen landen.

Abgerundet wird die Blader-Pracht durch die obligatorischen Manuals und den Cess-Slide (das Rollschuh-Pendant zum "Tony Hawk 3"-Revert), mit denen Ihr erst so richtig lange Trickkombos ausführen könnt.

Das Leben danach

Habt Ihr Euch am Karriere-Modus satt gespielt, baut Ihr im flexiblen und komplexen Editor neue Skateparks zusammen oder geht in mehreren Splitscreen-Duellen zusammen mit einem Kumpel an den Start. Neben altgedienten Standard-Varianten, bei denen es um die höchste Punktezahl oder den besten Trick geht, stehen auch schrägere Spiel-Modi zur Wahl: So sollt Ihr z.B. als rollender Tierfreund Papageien und Affen retten, riesige Eier aufsammeln oder in einer 'Black Jack'-Variante Spielkarten erhaschen, ohne über die 21er-Punktegrenze zu gelangen. *us*

HEIMLICHER HIT: Kaum zu glauben, aber "Aggressive Inline" stiehlt "Tony Hawk" allein schon wegen des Ideenreichtums die Show. Zwar dürfen Kreative nur in kleinen Arealen am eigenen Park basteln und einen Fahrer-Editor gibt's gleich gar nicht, dafür ist Acclaims Inliner ungleich abwechslungsreicher – die bunten Szenerien protzen nur so mit wahnwitzigen Betätigungsmöglichkeiten. Hinzu kommt das gelungene Rollenspiel-Element mit den individuellen Entwicklungsmöglichkeiten. So trainiert Ihr z.B. gerne einige Runden in der Halfpipe, um in einem schwierigen Levelabschnitt leichter weiter zu kommen. Sogar die Optik ist detaillierter als in Neversofts Rollbrett-Action – das auftretende Flimmern lässt sich ob der Vorzüge verschmerzen.



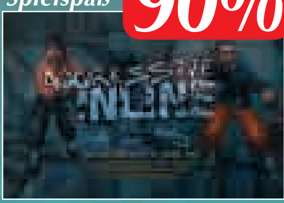
Stephan Freundorfer



Hinein ins Vergnügen: Wie hier im Freizeitpark gibt es meist viel schicke Hintergrunddetails zu bewundern. Allerding solltet Ihr Euch besser auf das direkte Geschehen konzentrieren.

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 82% SOUND: 85%

Spielspaß **90%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

"Tony Hawk" gibt die Krone ab: Brillantes Trendsportspektakel mit cooler Optik, feiner Steuerung und gewaltigem Umfang.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Gamecube und Xbox erscheinen im August.

ENTWICKLER: Wide Games, England (www.widegames.com)

Prisoner of War



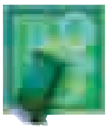
Der Radar links hält Euch über Feindbewegungen auf dem Laufenden – solch eine Kletteraktion solltet Ihr nur unbeobachtet starten (Xbox).



Helfer in der Not: Nicht alle Eurer Knastkollegen haben nützliche Tipps für Euch parat, die meisten Leidensgenossen wollen zudem für ihre Dienste entlohnt werden (PS2).

Die Inszenierung ***ist den Entwicklern – von einigen dramaturgisch lachhaften Zwischensequenzen abgesehen – gelungen. Zwar hätten die frechen Kommentare des obercoolen Captain Stone gegenüber seinen Häschern Eurem Helden in der traurigen Realität wahrscheinlich sofort einen Nackenschuss eingebracht, dafür erfreut die durchweg ordentliche englische Sprachausgabe inklusive passender Akzente der alliierten Knastbrüder Euer Ohr. Dass die Deutschen in obligatorisch-dilettantischem Teutonen-Englisch daherreden, ist ebenfalls amüsant anzuhören. Warum die Aufseher allerdings auch in Privatgesprächen nicht auf ihre Muttersprache zurückgreifen, ist schon etwas merkwürdig…***





Während Euch EAs Ego-Shooter-Perle "Medal of Honor: Frontline" direkt im Zweiten Weltkriegsgebiet zwischen Schützengräben und besetzten Städten absetzt, schlägt Codemasters' ungewöhnliches Zuchthausabenteuer deutlich ruhigere Töne an. Auf einem Erkundungsflug über feindlichem Terrain wird die Maschine von US-Pilot Captain Lewis Stone vom Luftabwehrfeuer der deutschen Wehrmacht vom Himmel geholt. Per Fallschirm gelingt dem abgebrühten Flugass zwar im letzten Moment die Rettung aus der trudelnden Todesmöhre, kaum auf festem Boden gelandet, erwartet Euren Helden allerdings die nächste böse Überraschung: Ein ruppiges Empfangskomitee teutonischer Soldaten nimmt den alliierten Aerospion sogleich in Gewahrsam und buchtet ihn im nahegelegenen Hochsicherheitsgefängnis ein, wo Ihr die Kontrolle des Knastbruders übernehmt. Eure Aufgabe: Findet einen Fluchtweg aus dem streng bewachten Kriegsgefangenenlager.

EIN KOMPLIMENT MUSS MAN DEN ENWTICKLERN für das innovative Spielkonzept machen. Kein martialisches Baller-Spektakel, sondern ein gemächliches aber spannendes Ausbruchsabenteuer erwartet Euch mit "POW". Dabei geht der Realismusanspruch aber stellenweise zu weit: Zu Beginn bereitet Euch ein neues Lager heftige Orientierungsprobleme und auch das gesprächsintensive, Puzzle-artige Zusammensetzen eines Fluchtplans dürfte ungeduldige Naturen schnell nerven. Lasst Ihr Euch auf das ungewöhnliche Spielerlebnis aber erstmal ein, merkt Ihr, dass hinter dem zunächst wirren Ansatz ein durchdachtes Konzept schlummert. Durch fleißiges Hinweisesammeln wird der unübersichtliche Lageraufbau gut erklärt, wer die nötigen Zahlungsmittel einstecken hat, bekommt konkrete Tipps zur weiteren Vorgehensweise geboten. Die schlichte Ruckel-Optik kommt auf beiden Systemen nicht über gehobenes Mittelmaß hinaus. Zudem beschneiden gelegentliche Übersichtsprobleme Euren Freiheitsdrang: Nicht selten werdet Ihr eingeknastet, ohne Euch einer Schuld bewusst zu sein, ein größeres Radar hätte hier Abhilfe geschaffen.



Colin Gäbel

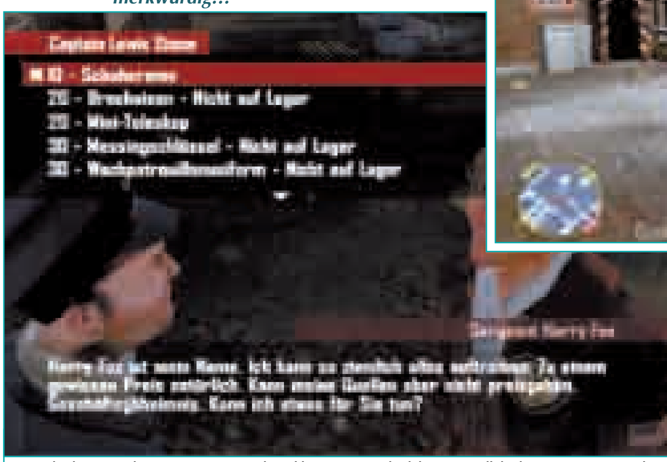
Eingelocht

Die gegebenen Einschränkungen Eurer virtuellen Umgebung hat Entwickler Wide Games konsequent für ein Videospiel der etwas anderen Art genutzt: Wer pausenlose Action erwartet, liegt bei "Prisoner of War" daneben, vielmehr erlebt Ihr ein pazifistisches Ausbruchsabenteuer mit hohem 'Stealth'-Gehalt. Die beschränkte Freiheit wird Euch bereits bei der Lagerroutine schmerzlich bewusst, denn der Alltag im Camp ist streng durchgeplant: Früh morgens beginnt der Tag mit der Gefangenenabzählung, danach folgen Frühstück, Mittagessen, Freizeit und Abendappell. Ein Blick auf die eingeblendete Uhr verrät, was die Stunde gerade schlägt. Zu jedem Tagestermin dürft Ihr Euch dabei nur in vorgegebenen Knastabschnitten unbehelligt bewegen. Werdet Ihr so beispielsweise während der Mahlzeiten außerhalb des Kantinenbereichs erwischt, geht's für eine Nacht in Einzelhaft und Eure Fluchtpläne müssen bis zum nächsten Morgen warten.

Der Weg in die Freiheit

Glücklicherweise ist Euer Held aber nicht völlig auf sich allein gestellt, zahlreiche Mitgefangene teilen Euer Schicksal. Auf Knopfdruck sprecht Ihr die Leidensgenossen an und lasst Euch Fluchttipps, Wachenverhalten und Lageraufbau erklären. Umsonst geben die







Von links im Uhrzeigersinn: Einkauf beim Lagerhehler, Rundblick aus Ego-Ansicht und Steinwurftraining. Letzteres schult Eure Fähigkeit, Wachen abzulenken (PS2).

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung ist in Arbeit.



Fehltritt: Die Außengrenzen der Gefängnisse sind von einer Todeszone eingegrenzt – ein Schritt zu weit und die Turmwächter eröffnen nach kurzer Warnung das Feuer (Xbox).

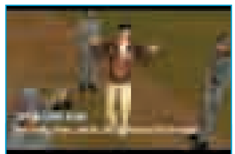


Im Dunkeln ist gut munkeln: Mit Schuhcreme im Gesicht und gut versteckt werdet Ihr von den Wachen nur schwer entdeckt (PS2).

inhaftierten Alliierten ihr Wissen allerdings nur selten preis, meist müsst Ihr die Jungs erst mit ‘Zahlungsmitteln’ in Form von Zigaretten, Schnaps und dergleichen bestechen. Die Knastwährungen findet Ihr überall im Camp verteilt, meist natürlich in Offiziersbaracken oder ähnlich gefährlichen Regionen. Schritt für Schritt erfahrt Ihr so zum Beispiel, dass die Flucht mit einem der Wäschetrucks möglich wäre, das Tor zum Fuhrpark aber nur mit einem Brecheisen zu öffnen ist, welches wiederum in einem verschlossen Werkzeugschuppen herum liegt.

Theorie & Praxis...

...sind zwei Paar Schuhe. Auch wenn Euer Ausbruchsplan im Kopf schon zur Perfektion gereift ist, stellt Euch die Ausführung vor die eigentliche Schwierigkeit. Captain Stones Zwangsheimat ist naturgemäß mit hohen Mauern, Schutzzäunen, patrouillierenden Soldaten sowie Wachtürmen voll gestopft – und die Lageraufsicht wartet nur darauf, Euch zur Strafe für irgendeine verbotene Handlung ins Loch zu stecken. Doch glücklicherweise hat Euer Ami-Held bei der Grundausbildung nicht geschlafen. Fit wie Solid Snake drückt sich Stone an schützenden Wänden entlang, überkraxelt Maschendrahtbarrikaden, schleicht geduckt durchs Lager oder robbt ungesehen unter Autos oder Pfahlbarracken herum. Ein Radar am unteren Bildrand gibt dabei Auskunft über etwaige Feindesbewegungen. Wann Ihr Eure Beutezüge durch das Camp startet, bleibt Euch überlassen. Tagsüber streunen weniger Wächter umher, dafür ist deren Sichtweite umso besser. In der Nacht habt Ihr dafür mit zwar halb blinden, aber vielzähligeren Gegnern sowie umherwandernden Suchscheinwerfern zu kämpfen. Doch auch hier kommen Euch die Kollegen zur Hilfe: Gegen die nötigen Zahlungsmittel händigen Euch die geschäftigen Mitinhaftierten Tarnung-verstärkende Schuhwichse oder Teleskope zum unauffälligen Auskundschaften aus. Solche verbotenen Items solltet Ihr bei Nicht-Gebrauch stets in Eurer Privattruhe in der Schlafbarracke lagern, wollt Ihr nicht, dass sie Euch abgenommen werden. Weiterhin könnt Ihr bei Eurem Feldbett jederzeit den Spielstand sichern. Dem ländlichen Knast entkommen, ist Eure Flucht aber noch nicht beendet, von Colditz bis Stalag Luft warten noch einige weitere Camps auf Euren Besuch. *cg*



Ein echter Mann: Stone bleibt selbst im Angesicht des Todes cool (Xbox).

HERSTELLER Codemasters
SYSTEM Xbox
ZIRKA-PREIS 70 Euro
GRAFIK 63% **SOUND** 73%

Spielspaß 70%
Pazifistisches Ausbruchsabenteuer mit ungewöhnlichem, aber recht kompliziertem Konzept – technisch nur mäßig.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER Codemasters
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 67% **SOUND** 73%

Spielspaß 70%
Das gleiche mit marginal hässlicherer Optik: Wer sich auf die ruhige Knastmär einlässt, den erwartet ein spannendes Spiel.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ENTWICKLER: Cunning developments, England (www.empireinteractive.com)

Endgame



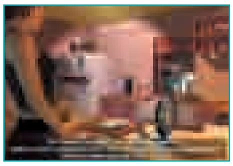
Lightgun-Geballer mit Zeitdruck und Deckungssuche – Namcos Genre-Highlight ”Time Crisis 2” lässt grüßen. Der Abschuss des orangefarbenen Kerlchens hinten links bringt wertvolle Extra-Sekunden.

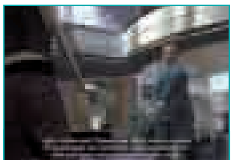


Continues gibt es keine – läuft Euch das Zeitlimit ab, folgt das ‘Game Over’. Dafür steckt Heldin Jade Cornell mehrere Treffer ein.



Auch schon mal dagewesen: Knallharte Shootouts in rollenden Zügen scheinen mittlerweile zum Genre-Standard zu gehören.

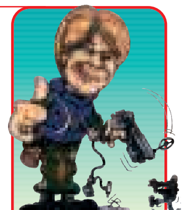




Nicht gerade Oscar-verdächtig: In den unspektakulären Zwischensequenzen ertönt deutsch untertitelte, englische Sprachausgabe.

Da freut sich der darbende Lichtpistolen-Besitzer: Aller politischen Spannungen zum Trotz bringt der englischstämmige Publisher Empire Interactive sein erstes Lightgunshooter-Spektakel auf den deutschen Markt.
Die Story: Ein dubioser Großkonzern plant per Gedankenkontrolle, die Menschheit zu unterjochen.
Die Heldin: Ein junges Mädel namens Jade Cornell, welches den dunklen Machenschaften der Cybergangster auf die Schliche kommt.
Die Aufgabe: Ballert Euch in der Rolle des rothaarigen Freigeists via G-Con-2-kompatibler Plastikwumme (Modelle mit der Vorgänger-Technik werden selbstverständlich ebenfalls unterstützt) in fünf Missionen um die halbe Welt, um dem raffgierigen ‘Eurodream’-Konglomerat das finstere Handwerk zu legen.
Schon die Hintergrundstory zu ”Endgame” klingt nicht gerade bahnbrechend innovativ, gleiches gilt auch für den Spielverlauf: In täuschend ähnlicher ”Time Crisis 2”-Manier hechtet Eure Heldin fortan von einer Deckung zur nächsten und legt mit gezielten Feuerstößen die anrückende Polygon-Brut aufs Kreuz. Immer dann, wenn Euer virtuelles Magazin leer geschossen ist oder ein feindliches Projektil geradewegs Kurs auf Euer Alter Ego nimmt, geht Ihr durch Loslassen des A- bzw. B-Knopfes kurzzeitig in Deckung und wartet einen günstigen Moment zum Konterangriff ab. Allzu lange solltet Ihr hinter den schützenden Barrikaden allerdings nicht ausharren, denn ein knackiges Zeitlimit tickt gnadenlos gegen Euch. Trefft Ihr zudem eine der sporadisch ins Schussfeld torkelnden Zivil-Personen, werden Euch einige Strafsekunden abgezogen. Im Gegenzug lassen sich ab und an gegnerische Spezial-Agenten blicken, deren Eliminierung wertvolle Bonuszeit einbringt. Natürlich dürfen auch die obligatorischen Boss-Duelle nicht fehlen, technisch mäßige Zwischensequenzen verbinden die einzelnen Abschnitte miteinander.
Als besonderes Schmankerl schaltet Ihr durch besonders gute Leistungen immer neue ‘Mighty Joe Jupiter’-Minispiele frei. Bei diesem Cartoon-Superhelden handelt es sich um die Lieblings-TV-Figur von Jade Cornell. Eine Handvoll Trainingseinheiten und einige nette Kurz-Missionen im spaßigen Comic-Stil sorgen alsdann für angenehme Abweschlung vom harten ”Endgame”-Alltag. *cg*

WER ”TIME CRISIS 2” MOCHTE, wird auch mit ”Endgame” seinen Spaß haben. Entwickler Cunning Developments verzichtete nämlich konsequent auf eigene Ideen, stattdessen bedienten sich die Briten fast unverschämt großzügig beim Namco-Vorbild. Dabei ist die hektische Ballerorgie zwar insgesamt einen Tick umfangreicher ausgefallen, einen motivierenden Zweispieler-Modus oder Abwechslung bietende Einlagen jeglicher Art sucht Ihr aber vergebens. So spurtet Ihr eben in jedem der zumindest optisch abwechslungsreichen Areale stets von einer Deckung zur nächsten und macht die Schurken nieder. Insgesamt bleibt ”Endgame” somit ein kurzweiliges aber recht eintöniges und innovationsloses Lightgun-Spektakel, bei dem zumindest Genre-Fans auf ihre Kosten kommen.



Colin Gäbel

HERSTELLER Empire
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 70% **SOUND** 69%

Spielspaß 72%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Kurzweiliges Lightgun-Geballer in ”Time Crisis 2”-Tradition – innovationsarm, aber ordentlich geklaut.

AB 16



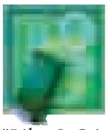


Nett: Die freispielbaren Abenteuer von ‘Mighty Joe Jupiter’ stehen optisch im krassen Gegensatz zum Hauptspiel.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: HIGH VOLTAGE, USA (WWW.HIGH-VOLTAGE.COM)

Stitch Experiment 626



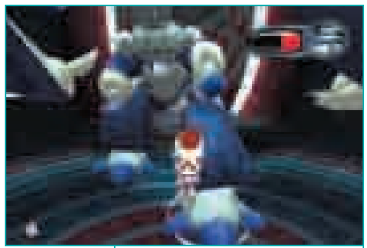
Kein Disney-Zeichentrickfilm ohne das entsprechende Lizenzspiel – das gilt selbst für B-Streifen wie "Lilo & Stitch", der vom Mausimperium prompt in den Sommermonaten statt an Weihnachten in den Kinos verwurstet wird. Bei der PS2-Variante "Stitch Experiment 626" bleibt Hawaiimädel Lilo außen vor, stattdessen schlüpft Ihr in die Rolle des außerirdischen Koala-Klons Stitch und sollt für Euren Herrn und Meister in verschiedenen Alien-Welten DNA-Stränge sammeln. Damit Euch die feindliche Fauna und Flora bei den Plattformhüpfereien nicht zu sehr strapaziert, seid Ihr mit einer kleinen Laserwumme bewaffnet. Dickere Brocken wiederum erledigt Ihr mit einem speziellen Hüpfsprung oder dem Einsatz kurzzeitiger 'Matrix'-Phasen, bei denen Ihr dank Zeitlupe besser reagieren könnt. Später ergattert Ihr nützliche Extras wie ein Jetpack oder einen Laserstrahler, den Ihr als Lianenersatz missbraucht. Außerdem findet Ihr versteckte Zelluloidrollen, die Ihr gegen Filmschnipsel aus der Vorlage tauscht. *us*



Greif' die Liane: Mit Hilfe seines Laser-Lassos greift Stitch Äste und schwingt wie Disney-Kollege Tarzan über Abgründe.



Attacke der Killerbienen: Um den fiesen Insekten Herr zu werden, müsst Ihr das Nest im Hintergrund zerstören.



David gegen Goliath: Dieser Obermotz ist ein gewaltiges Stück größer als Ihr.

LIEBLOSE AUFTRAGSARBEIT? "Stitch Experiment 626" sieht man vor allem bei der Technik an, dass die Entwickler reichlich unenthusiastisch zur Sache gingen: Niedrige Auflösung, optisch karge Szenarien und eine trotzdem schwankende Bildrate sind ein Armutszeugnis für heutige PS2-Produkte. Die Kameraführung ist zwar immerhin keine Katastrophe, lässt aber trotzdem einiges zu wünschen übrig. Trotzdem macht das Spiel hinter der schäbigen Fassade unerwartet Spaß: Vor allem dank einiger abwechslungsreich gestalteter Levels und den im Laufe der Zeit hinzukommenden Extras wie Schwung- und Flugmöglichkeiten forscht Ihr gerne für eine Weile – gegen die zahlreiche (und meist bessere) Hüpfspielkonkurrenz macht Stitch aber keinen Stich.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 56% SOUND: 63%

Spielspaß 68%

Harmloses, aber dank einigermaßen origineller Aufmachung nettes Jump'n'Run, das technisch arm daher kommt.

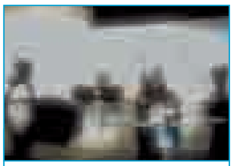
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die GBA-Variante testen wir auf S. 85. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: High Voltage Software, USA (www.high-voltage.com)

Hunter: The Reckoning

Zwar ist die blutige Dämonenhatz nicht besonders umfangreich ausgefallen, dafür halten Euch einige freispielbare Goodies übers erstmalige Durchzocken hinaus bei der Stange. So erwarten Euch abhängig von der gezeigten Leistung nicht nur unterschiedliche Enden, auch Bonuskostüme, ein alternativer Jäger-Modus und die knallharte Alptraum-Variante locken hartnäckige Xbox-Exorzisten immer wieder ans Pad.



Ein Musikvideo der Industrial-Metal-Combo 'Coma' gehört ebenfalls zum Lieferumfang von "Hunter: The Reckoning"



Knopf im Ohr? Auch phantasievolle Zwischengegner wie dieser durchgeknallte Riesenteddy kreuzen Euren Weg – die Kameraperspektive könnt Ihr nicht modifizieren, die Zoomstufe schon.

Als der verurteilte Serienmörder Nathaniel Arkady auf dem elektronischen Stuhl röstet, tut sich im wahrsten Sinne des Wortes das Tor zur Hölle auf. In letzter Sekunde gelingt es zwar, die herausquellende Zombiearmee in der Polizeistation einzuschließen, ein Jahr später bricht die Versiegelung jedoch wieder auf und die Untotenschar ergießt sich über das Städtchen Ashcroft – nur die sogenannten 'Jäger' können der Dämonenbrut Einhalt gebieten.

So wählt Ihr zu Beginn des Spiels einen dieser vier Haudegen aus (bis zu drei weitere Freunde dürfen sich an der Monsterjagd beteiligen) und tretet den Biestern entgegen. Natürlich unterscheiden sich die einzelnen Helden in ihren Eigenschaften: Der schmächtige Richter etwa verfügt zwar nur über eine geringe Körperkraft, ist dafür im Magieeinsatz umso fitter. Der Rächer hingegen setzt vornehmlich auf schlagkräftige Argumente und überlässt den Hokuspokus lieber seinen Mitstreitern. Zudem hat jeder Kämpe eine Nah- und eine Fernwaffe samt unendlicher Munition im Gepäck. Die agile Märtyrerin bevorzugt beispielsweise zwei kleine Dolche und ein 20 Patronen fassendes Pistolendoppel, die Verteidigerin verlässt sich auf Krummsäbel und einen sechsschüssigen, durchschlagkräftigen Trommelrevolver. Zudem gibt es in den polygonalen Levels noch zahlreiche weitere Todbringer wie Schrotflinte, MG, Flammenwerfer und sogar eine Kettensäge zu finden. Der eigentliche Spielverlauf samt Steuerung ist dabei höchst simpel gehalten: Via linkem Analogstick steuert Ihr Euren Recken durch die zwar weitläufigen, aber übersichtlich konstruierten Stadtteile, mit dem rechten Pendant legt Ihr von der Laufrichtung unabhängig auf die anstürmenden Monster an. Ähnlich dem Kerkerklassiker "Gauntlet" laufen Euch Zombies, mutierte Kanalratten und geflügelte Löwendämonen gleich im Dutzend entgegen, allerdings beherbergt jedes Areal nur eine begrenzte Anzahl Ungetüme. Mit der rechten Schultertaste lasst Ihr die gerade gewählte Waffe ihren Dienst verrichten, mit den übrigen Knöpfen wechselt Ihr zwischen den Kampfgeräten und Zaubern (jeder Recke erlernt eine Handvoll Defensiv- und Offensivsprüche) durch. Habt Ihr einen Levelausgang gefunden und simple Aufgaben wie Schlüsselsuchen absolviert, geht es nach einer Zwischensequenz am nächsten Schlachtplatz weiter. *cg*



Die alibimäßigen Missionsziele wie Personenschutz oder Schlüsselsuche geraten ob der Dauer-Action schnell zur Nebensache



Zwar erhaltet Ihr für jede Meuchelaktion Erfahrungspunkte, mit einem Levelaufstieg werdet Ihr aber nur selten belohnt.

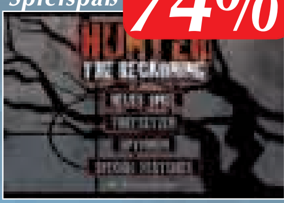
EINE WARNUNG VORWEG: Anspruchsvolle Action-Fans werden sich mit "Hunter" binnen Minuten langweilen; die simple Schlachtplatte im "Gauntlet"-Stil richtet sich vornehmlich an gesellige Mehrspielerrunden. Ordentlich gemacht ist das Ganze aber allemal: Die atmosphärischen Stadtteile nerven Euch nicht mit verwirrendem Aufbau, die phantasievolle Feindespalette ist durchweg ordentlich modelliert und animiert. Besonders die ebenso vielseitigen wie taktisch sinnvollen Waffen zaubern abgebrühten Monsterjägern ein dreckiges Grinsen aufs Gesicht. Zwar wird die mit viel Liebe zum Detail kreierte Massenvernichtung mit mehreren menschlichen Gefährten zuweilen recht unübersichtlich, dem motivierenden Wetthacken und Waffenklauben schadet das aber kaum.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	78%
SOUND	69%

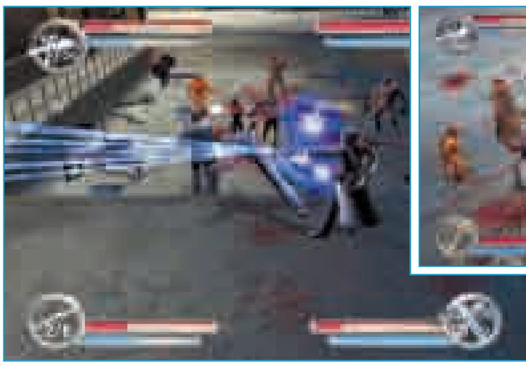
Spielspaß **74%**

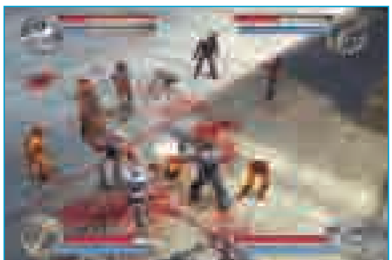


ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Simples, aber motivierendes und stimmungsvolles Dauergemetzel – liebevoll inszeniert und zu viert sehr spaßig!

AB 18





Heiler oder Offensivzauberer? Je nach Klasse verfügen die Helden über unterschiedliche magische Talente.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

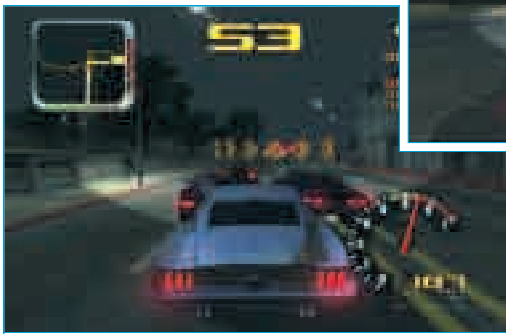
ENTWICKLER: Pitbull Syndicate, England (www.pitbull.co.uk)

Test Drive Overdrive

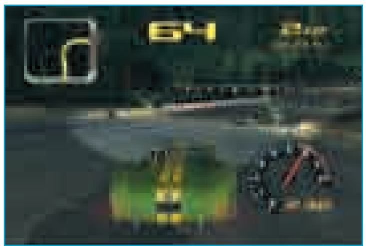
Infogrames und Pitbull Syndicate lassen nicht nur auf der PS2 Sportwagen-Motoren aufheulen: Auch Xbox-Raser dürfen bei "Test Drive Overdrive", dem jüngsten Spross der traditionsreichen Rennspielserie, auf dem Fahrersitz Platz nehmen. In vier Städten (San Francisco, Tokio, London und Monaco) tretet Ihr zu Einzel- oder Zeitrennen an. Alternativ arbeitet Ihr im 'Untergrund'-Story-Modus an Eurem Raserimage: In rund 40 Wettbewerben müsst Ihr Euch dabei meist gegen ein Quintett aggressiver CPU-Fahrer durchsetzen, gelegentlich warten aber auch Einzelduelle oder sogar Dragsterrennen mit zwangsweiser manueller Schaltung auf Euch. Zu allem Überfluss sorgen nicht nur die Kontrahenten für Probleme: Nicht selten braust Ihr mitten in der Nacht durch die Metropolen. Zudem findet das Geschehen grundsätzlich auf öffentlichen Straßen statt – argloser Normalverkehr ist also ebenfalls unterwegs und sorgt natürlich regelmäßig für haarige Situationen. Auch zu zweit dürft Ihr ran, dann wird im Splitscreen gerast. *us*



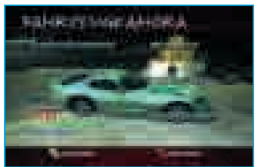
Bei Unfällen wirbeln nicht selten die beteiligten Autos durch die Luft – doch zum Glück geht's immer schnell weiter.



Drängeln im Dunkeln: Immerhin erkennt Ihr in der Nacht die Kurvenanzeigen um einiges besser als bei Tag.



Gewöhnlich seht Ihr in Tokio Hochhäuser, hier geht's kurz durch den Park.



In der Werkstatt dürft Ihr nach Belieben den Lack Eures Autos polieren

KEINE GROSSE ÜBERRASCHUNG: Das Xbox-"Overdrive" weicht erwartungsgemäß spielerisch keinen Millimeter von der PS2-Fassung ab. Microsoft-Raser erfreuen sich dafür an einer dezent detailreicheren Grafik mit einer soliden Bildrate sowie dem obligatorischen Surroundsound und der Möglichkeit, eigene Musik einzubauen. Auf jeden Fall bekommt Ihr mit "Test Drive Overdrive" ein fein präsentiertes und flottes Rennspiel, das gelungen in die von "Burnout" gesetzte Kerbe schlägt und in einigen Dingen seine Arbeit deutlich besser macht: Unfälle sind wirklich fast immer Eure eigene Schuld, außerdem orientieren sich die CPU-Konkurrenten stark an Eurer Leistung – das ist zwar etwas geschummelt, hält aber die Spannung stetig hoch.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	80%
SOUND	80%

Spielspaß 82%

Prickelnde Tempobolzerei durch vier Großstädte: Grafisch gelungenes und unterhaltsames Arcade-Rennspiel.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

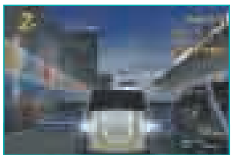
ANDERE VERSIONEN

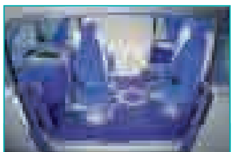
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 7/2002 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet.

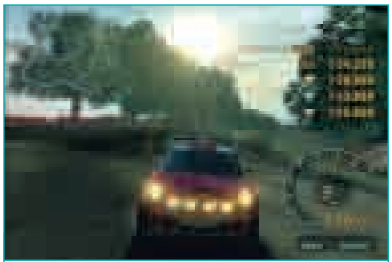
ENTWICKLER: Polyphony Digital, Japan (www.scee.com)

GT Concept 2002 Tokyo – Geneva

Die skurrilen Pod-Vehikel sind keineswegs der Fantasie eines gelangweilten Programmierers mit akuter Geschmacksverirrung entsprungen: Sony tat sich für die Entwicklung der tatsächlich existierenden Wägelchen mit Toyota zusammen und erforschte das Verhalten zwischen Autofahrern und ihren Benzinfressern. Besonders stolz ist man auf die Frontpartie der Pods: Je nach Gemütszustand leuchten die Streifen auf der Motorhaube in einer anderen Farbe. Raser ernten z.B. ein erbostes Rot von ihrem Pod. Noch bizarrer: Wenn der Mini-Flitzer glücklich ist, wackelt er mit dem Schwanz, äh, der Antenne.


Lahm: Die Pod-Rennen im Spiel sorgen nicht gerade für einen Tempo-Rausch.


Stühlerücken: Die Inneneinrichtung der Pods lässt sich stufenlos verschieben.


Glänzend: Die Spiegelungen auf den detaillierten Auto-Modellen kommen vor allem beim 'Swiss Alps'-Kurs zur Geltung.


Neu und reichlich unverschämt: Der Pilot des Pace-Cars scheint mit seinem Job als Orientierungs-Hilfe nicht ausgelastet zu sein und drängt Euch gerne mal von der Strecke.

Da werden selbst Besitzer von aufgemotzten Spoiler-Schleudern grün vor Neid: Konzeptautos sind der Traum jedes Autonarren. Mit Sonys "Gran Turismo"-Update bekommen Konsolen-Bleifüße jetzt die Chance, selbst in einem dieser oft zukunftsweisenden Prototypen Gas zu geben.

Fuhrpark für Milliardäre

Besitzer der dritten "GT"-Episode müssen erstmal umdenken, denn der Karriere-Modus samt Ersatzteil- bzw. Wagenkauf wurde komplett über Bord geworfen. Stattdessen nehmt Ihr anfangs an Lizenzfahrten teil, um die fünf Kurse sowie deren Rückwärts-Varianten freizuschalten. Ja, richtig gehört: Von den ehemals 20 Rennpisten sind gerade mal 'Tahiti Maze', 'Tokyo R246', 'Mid-Field Raceway' und 'Swiss Alps' übriggeblieben – der 'Autumn Ring' aus dem ersten Teil debütiert dagegen im 128-Bit-Glanz. Als Hilfsfunktion für ölige Anfänger kann ein Pace-Car aktiviert werden: Dessen Tempo dient als Anhaltspunkt dafür, wie gut Ihr im Vergleich zur geforderten Norm liegt. Für besonders schnelle Rundenzeiten werdet Ihr mit Goldmedaillen sowie massenhaft neuen Karren zugeschüttet. Rennfahrer-Cliquen heizen gleich in Splitcreen-Duellen oder über Link mit bis zu sechs PS2-Rasern um die Wette.

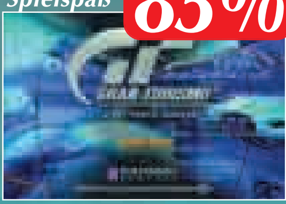
Wahre Herausforderungen finden PS-Götter aber erst Kotflügel an Kotflügel mit den fünf ruppigen KI-Piloten. Die verfügbaren Untersätze wurden hierfür in die Kategorien Traumwagen, Europäische Autos, Pazifische Autos, Rennwagen und die titelgebenden Konzeptschlitten unterteilt. Während die ersten vier Bereiche mit unzähligen, relativ gewöhnlichen Fahrzeugen wie Audi A6 oder Ford GT40 vollgestopft sind, bringt letzterer mit abgefahrenen Einzelstücken (u.a. die Honda-Flunder 'Dualnote' oder der stylische 'Cien Design') die Augen jedes Hubraum-Freaks zum Leuchten. Das jeweilige Wagen-Aufgebot der KI-Widersacher orientiert sich automatisch an Eurer Präferenz – hoffnungsloses Hinterherfahren gibt's also nicht. Wer den Computer-Schumis den Auspuff zeigt, kann seine Fortschritte jederzeit auf einem Status-Schirm betrachten. Außerdem wird angezeigt, ob Ihr bereits Zugriff auf die versteckten Extras wie das 'Pod-Rennen' (siehe Randspalte) habt. *tk*

KEINE FRAGE: "GT Concept" glänzt mit dem brillanten Fahrverhalten und der Hochglanz-Optik, die schon den Vorgänger "Gran Turismo 3" zur tadellosen Edel-Raserei machten. In Sachen Spielumfang haben die Renn-Experten von Polyphony allerdings zu heftig mit der Schere gewütet: Magere fünf Kurse – die Profis sowieso aus einem der Vorgänger kennen – und gerade mal zehn verschiedene Rennen bieten auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung. Fanatische Autonarren müssen allein wegen dem gigantischen Karren-Aufgebot voller skurriler Reis-Schleudern aber trotzdem zuschlagen, zumal der Preis bei moderaten 40 Euro liegt. Neulinge halten sich lieber an die noch preiswertere Platinum-Ausgabe des wesentlich umfangreicheren PS2-Vorgängers.


Oliver Schultes

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Sony	PS2	40 Euro	91%	80%

Spielspaß **85%**

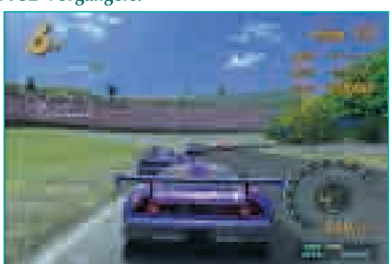


ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Optisch wie spielerisch famoser "Gran Turismo"-Ableger, der leider unter Modi-Armut leidet.






Dumm: Die KI-Konkurrenten fahren meist brav hintereinander her - Überholmanöver (links) gibt's selten.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Gran Turismo 3 A-spec" wurde in MAN!AC 9/2001 mit 92% getestet.

ENTWICKLER: Acclaim Salt Lake City, USA (www.acclaim.de)

Legends of Wrestling


Und er kann es doch: Der Hulkster in seinem (wieder) aktuellen Outfit zeigt unerwartet akrobatische Aktionen.

Der Konkurrent THQ lässt sich mit seiner Muskelprotz-Kloppe-rei noch etwas Zeit, darum ist die Bahn für "Legends of Wrestling" von Acclaim frei: Zwar könnt Ihr hier außer Hulk Hogan, Rob Van Dam und Jerry Lawler keiner weiteren aktuellen WWE-Stars über die Matte scheuchen, dafür füllen zahlreiche bekannte Namen naher und ferner Vergangenheit (wie Bret Hart, die von-Erich-Sippe oder die Road Warriors) das 42 Kämpfer umfassende Feld. Wie auf der PS2 tretet Ihr mit simpler Steuerung zu Einzel- bzw. Tagduellen an oder versucht, im Karriere-Modus erst die regionalen und schließlich den großen Meistergürtel zu erkämpfen. Zwar vermissen Hobby-Wrestler weiterhin eine Vielfalt an Match-Varianten, dafür ist das Geschehen dank flotterer Bewegungen und 60-Hz-Modus etwas dynamischer als bei der Sony-Vorlage – nicht nur für Nostagiker gut. *us*

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 55%

Spielspaß 69%

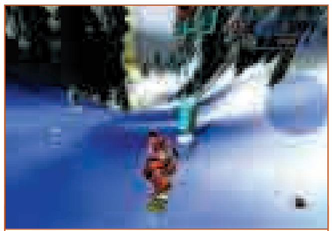
Solide, aber unspektakuläre Wrestling-Klopperei: Dank flotterem Ablauf etwas besser als auf der PS2.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 3/2002 mit 68% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Radical Entertainment, Kanada (www.radical.ca)

Dark Summit


Der Berg ruft: Noch seid Ihr alleine unterwegs, aber bald stören fiese Skifahrer die Ruhe.

Zum Abschluss des fröhlichen System-reigens gibt sich "Dark Summit" von THQ auch noch auf dem Gamecube die Ehre: Wie gehabt saust Ihr mit der rothaarigen Rebellin Naya per Snowboard Hänge hinab, ärgert mürrische Skifahrer und erfüllt Aufgaben wie das Sammeln bestimmter Zielobjekte oder die Ausführung spezieller Tricks. Seid Ihr fleißig und erfolgreich genug, gibt's alternative Outfits oder bessere Boards. Zudem winkt der Aufstieg zu höher liegenden Hängen, wo Ihr nach und nach mehr vom Geheimnis rund um den verbotenen Mt. Garrick lüftet. Getan hat sich auch auf dem Nintendo-Würfel nichts, immer noch bleibt "Dark Summit" eine kompetente, aber auf Dauer etwas fade Schneerutscherei, die wie schon auf der Xbox die Stärken der Konsole kaum nutzt – Bildrateneinbrüche bleiben ein weiteres Mal unausgemerzt. *us*

HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 69% SOUND: 69%

Spielspaß 74%

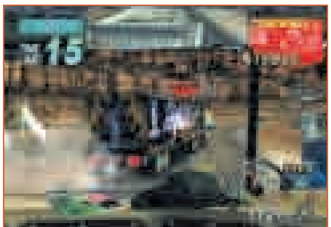
Spaßige Mischung aus Snowboardsimulation und Action-Adventure. Technisch wenig spannend.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2- und Xbox-Fassungen wurden in MAN!AC 5/2002 bzw. 6/2002 mit jeweils 74% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Sega AM2, Japan (www.sega-am2.co.jp)

18 Wheeler


So ein Lümmel: Euer rücksichtsloser Erzrivale drängelt und rempelt, was das Zeug hält.

Kein Wunder, dass Sega zu Dreamcast-Zeiten ständig über die eigenen Füße stolperte: So wurde für die gute aber erfolglose Automaten-Umsetzung "F355 Challenge" wegen der Ferrari-Lizenz ein Handel mit Acclaim abgeschlossen, von dem seither fast nur die Amerikaner profitierten – bekamen sie doch die Rechte für alle Umsetzungen des Verkaufsschlagers "Crazy Taxi" und der Truck-Raserei "18 Wheeler".
Geändert hat sich bei letzterem Titel auf der Nintendo-Konsole nichts. Wie schon auf dem Dreamcast ist das einsteigerfreundliche und witzige LKW-Gerase unterhaltsam, aber entschieden zu kurz ausgefallen. Schlappe vier Aufträge werden zwar durch einige Bonus-Modi wie Einpark-Übungen und Rundenrennen (die auch im Splitscreen-Duell möglich sind) ergänzt, aber das war's dann auch schon. Immerhin ist die Umsetzung sauberer als auf der PS2 und erfreut zudem mit einem 60-Hz-Schalter. Wer's bisher nicht kannte, spielt ruhig mal an; für eine Runde zwischendurch macht's Laune. *us*

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 66% SOUND: 61%

Spielspaß 70%

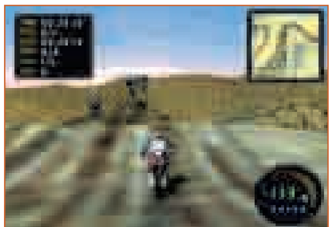
Uriger Brummi-Arcadespaß, der aber viel zu kurz und technisch inzwischen etwas altbacken ausgefallen ist.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2- und Dreamcast-Fassungen wurden mit 69% (MANIAC 2/2002) bzw. 70% (MAN!AC 5/2001) getestet.

ENTWICKLER: Acclaim Salt Lake City, USA (www.acclaim.de)

Jeremy McGrath Supercross World


Macht's den CPU-Fahrern nach und stürzt Euch in den Abgrund; vielleicht ist er ja doch bodenlos...

Wir erinnern uns: Auf der PSone wurde der arme Jeremy McGrath ein ums andere Mal als Zugpferd für üble Motocross-Machwerke missbraucht, für den letzten Anlauf wurde auch noch der bedauernswerte Kollege Chuck Pastrane mit eingespannt. Letzterer hat inzwischen die Flucht in den sicheren Activision-Trendsport-Hafen ergriffen, während "Jeremy McGrath Supercross World" die gruselige Tradition auf dem Gamecube fortsetzt.
Zwar sind alle Standardingredienzen eines gewöhnlichen Offroad-Motorradrennens – zahlreiche Fahrer, Karriere-Modus, verschiedene Streckentypen (In- und Outdoor, Freestyle oder freie Wegsuche beim Baja) – vorhanden. Dafür sorgt die hochgradig billige und dafür nicht mal ruckelfreie Optik ebenso wie die lächerliche Physik und die popelige Steuerung für Gruselschauer – nur für Masochisten. *us*

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 35% SOUND: 40%

Spielspaß 29%

Endlich hat auch der Gamecube einen Totalausfall: Reichlich fades Rennspiel, das rundum enttäuscht.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

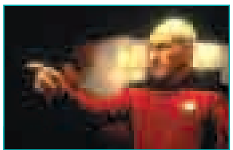
ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Fassung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER: Pipe Dream Interactive, USA (www.majescosales.com)

Star Trek Voyager Elite Force

Rechte-Chaos: *Die Auswirkungen der Kirch-Pleite machen auch vor "Star Trek" nicht halt. Ursprünglich sollte die neue Serie "Enterprise" am 13. September auf Sat1 anlaufen, aber weil Paramount schon seit längerer Zeit keine müde*



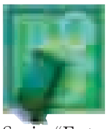


Die "Enterprise"-Crew (oben) und der Kino-Film "Nemesis" kommen erst 2003 nach Deutschland.

Mark mehr von Kirch gesehen hat, muss nun für den deutschen Markt neu verhandelt werden. Vor Frühling 2003 wird's also nichts mit der Ausstrahlung. Wer's nicht erwarten kann, kauft sich die ersten Folgen als Ersatz auf Video – der Pilotfilm erschien bereits am 2. Mai. Keine Sorge: Das zehnte Leinwand-Abenteuer mit dem Titel "Nemesis" wird dagegen wie geplant am 2. Januar 2003 hierzulande in die Kinos kommen.

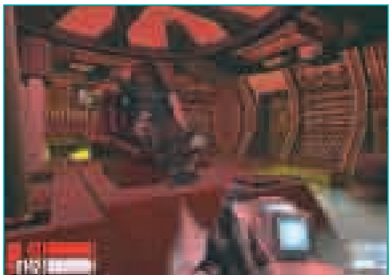


Couch Potato: Der erste Offizier Commander Chakotay beobachtet Eure Einsätze von der Brücke aus und gibt Anweisungen.

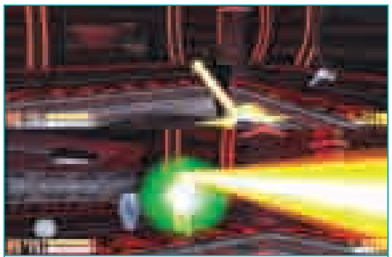


Teutonische Trekkies sitzen momentan ganz schön auf dem Trockenen: Erst nächstes Jahr gibt's mit der neuen Serie "Enterprise" (siehe Randspalte) und dem zehnten Kinofilm wieder Nachschub für Fans der Weltraum-Saga. Codemasters springt in die Bresche und beschert allen PS2-Kirks eine Umsetzung des PC-Egoshooters "Voyager Elite Force". Für Kenner der TV-Vorbilder ist die verzwickte Ausgangslage kalter Kaffee: Captain Janeway und ihre Crew werden von einer Raumspalte in den Delta-Quadranten geschleudert – klar, dass die dort ansässigen Alienrassen nicht selten kriegerisch veranlagt sind. Ergo bildet Sicherheits-Offizier Tuvok flugs eine Elite-Truppe, um der extraterrestrischen Bedrohung Herr zu werden – der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Gruppenführers Munro. Zu Beginn jeder Mission lasst Ihr Euch erstmal über die anstehenden Ziele aufklären und schnappt Euch danach die passende Ausrüstung im prall gefüllten Waffenlager: Vom einfachen Hand-Phaser über dicke Laser-Wummen bis zum Granatwerfer reicht die Palette. Im weiteren Verlauf seiner ambitionierten Sternenflotten-Karriere klaubt Munro aber noch einige Alien-Knarren auf, die dann ebenfalls bereitstehen. So gerüstet schlagt Ihr Euch zusammen mit den KI-Kollegen durch unwirtliche Geisterschiffe, klingonische Vorposten oder stählerne Borg-Kuben – uneinsichtige Raumschiffbewohner werden kurzerhand pulverisiert. Simple Baller-Einlagen stellen aber nur die halbe interstellare Miete dar, denn das Oberkommando malträtiert Euch ständig per Funk mit neuen Aufgaben: Eingekesselte Kumpel wollen gerettet, Strom-Generatoren abgeschaltet und seltene Rohstoffe sichergestellt werden. Um die geforderten Ziele zu erreichen, stehen oftmals Gewaltmärsche durch eingestürzte Hangars oder versiffte Abwasserrohre auf dem Programm – nur gut, dass Munro ein agiles Kerlchen ist und auch Kletter- bzw. Kriecheinlagen mit Bravour meistert.

Für alle, die nicht gleich gegen die außerirdische Brut ins Feld ziehen wollen, ist gesorgt: Neben dem Story-Modus gibt's noch die Möglichkeit, auf dem Holodeck gegen bis zu drei Kumpane anzutreten. *tk*



Schlaf gut: Der Klingonen-Wächter hätte sein Nickerchen besser später einlegen sollen – Munros Weckruf ist nämlich tödlich.



Dia-Abend: Bei den Mehrspieler-Duellen schaltet die lahme Grafik endgültig in den Standbild-Modus.

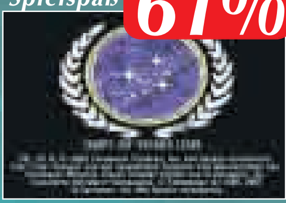
STAR DRECK? Kenner der spaßigen PC-Vorlage reiben sich ob dieser Mickeroptik verwundert ihre Augen: Verwaschene Texturen auf PSone-Niveau, kantige Polygon-Schurken und ständige Einbrüche der Bildrate schrecken selbst hartgesottene Fans. Die andauernde Grafik-Stotterei sorgt in Kombination mit der trägen Steuerung auch noch für unnötig frustige Sprungeinlagen. Umso ärgerlicher: Hinter der hässlichen Fassade versteckt sich ein wirklich spannendes, allerdings etwas kurzes Weltraum-Abenteuer. Durch die originalen Serien-Sprecher, nette Rendersequenzen und toll designte Aufträge kommt echte "Star Trek"-Atmosphäre auf. "Voyager"-Fans dürfen also gerne mal reinschauen, alle anderen lassen die Finger davon oder spielen "Medal of Honor".



Oliver Schultes

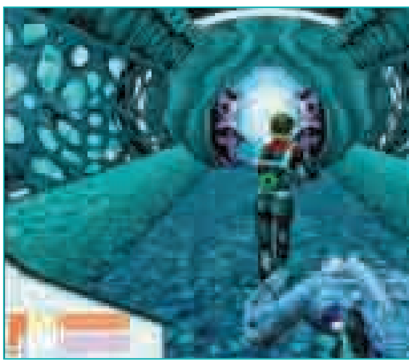
HERSTELLER	Codemasters
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	51%
SOUND	74%
Spielspaß	61%

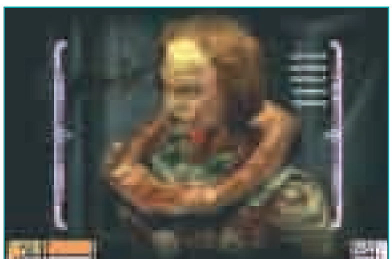
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



PC-Umsetzung mit Macken: Die miserable Technik zehrt gehörig an der inhaltlich netten SciFi-Ballerei.

AB 16





Auf den feindlichen Raumkreuzern begegnet Ihr allerlei skurrilen Spezies aus dem "Star Trek"-Universum

ANDERE VERSIONEN

Die PC-Fassung ist bereits erhältlich, weitere Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Konami, Japan/England (www.konami-europe.com)

Tour de France

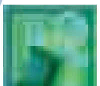


Das A und O von "Tour de France": Nur wer oft genug im (durch Linien symbolisierten) Windschatten fährt, hat eine Chance.

ZIEL VERFEHLT: Die Grundidee von "Tour de France" ist zwar nett, aber das Endprodukt lässt leider einige Wünsche offen. So kann die biedere Optik mit ihren Ruckelanfällen nicht überzeugen, dazu gesellt sich eine biestige Steuerung, die besonders bei Abfahrten mit engen Kurven oder im Gedrängel eines Pulks regelmäßig für Absteiger sorgt. Der komplexe Karriere-Modus mit seinen durchdachten Optionen und dem ordentlichen Umfang bietet dagegen ein positives Element. Das hilft Euch aber auch nicht weiter, denn das Renngeschehen reduziert sich vor allem auf monotones Knopfgedrücke – das strategische Potenzial dieses Teamsports wurde fast komplett über Bord geworfen. Die Tour in der TV-Übertragung macht mehr Spaß.



Ulrich Steppberger



Die Radrenn-Simulation "Tour de France" von Konami protzt mit einer berühmten Lizenz, allerdings sind trotz des großen Namens nur eine Handvoll bekannter Fahrer und Ställe dabei: Der Rest des Feldes wird durch Phantasiesportler aufgefüllt.

Statt wie im echten Leben den Schwerpunkt auf Teamarbeit und Mannschaftsstrategie zu legen, versetzt Euch "Tour de France" in die Rolle eines Einzelkämpfers: Ihr steigt bei jedem Rennen grundsätzlich erst auf den letzten paar Kilometern ein und müsst Euch so gut wie möglich nach vorne kämpfen. Per stetem Knopfdruck tretet Ihr in die Pedale, verbraucht so aber auch rasend Eure Kondition. Zur Erholung nehmt Ihr einen Schluck aus nur in begrenzter Zahl vorhandenen Getränkepullen, oder haltet Euch idealerweise vornehmlich im Windschatten der Konkurrenten auf – dieser wird durch farbige Linien symbolisiert, um Euch die Orientierung zu erleichtern.

Neben Einzel- und Splitscreen-Rennen (bei dem Ihr allerdings ohne CPU-Feld auskommen müsst) steht ein ausgewachsener Karriere-Modus zur Wahl: Hier strampelt Ihr Euch langsam die Weltrangliste nach oben und investiert gewonnenes Geld in neue Ausrüstung und Training. *us*

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	59%
SOUND	52%

Spielspaß 54%

Eigentlich interessante Radel-Simulation, die an magerer Technik und fadem Spielprinzip krankt.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzung sind zurzeit nicht geplant.

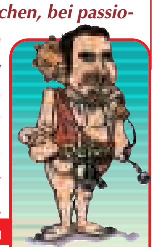
ENTWICKLER: Amusement Vision, Japan (www.infogrames.de)

Virtua Striker 3 ver. 2002



Kahn kauert: Zwar ist die Spieleroptik mangels Lizenz fern jeder Realität, dafür steht aber auch Argentinien im Finale.

BEI "VIRTUA STRIKER" scheiden sich seit jeher die Geister – daran kann auch der dritte Teil und die neue Hardware nichts ändern. Es lässt sich nicht leugnen, dass Segas Ansatz optisch hervorragend inszeniert ist und nicht zuletzt deshalb immer wieder ans Pad lockt. Aber ebensowenig werden Fußball-Fans die Augen vor der simplen Spielmechanik (ganze drei Formen der Ballbehandlung), dem Eigenwillen der Teammitglieder ('Huch, da ist ein Ball vor meine Füße gekullert, schnell weg') und dem fehlenden Wiedererkennungswert (wegen Lizenz-Absenz) verschließen. Folge: "Virtua Striker 3" macht schon irgendwie Spaß und motiviert auch ein Weilchen, bei passionierten Kickern ist aber ob der Designmacken recht schnell die Frusttoleranz erschöpft.



Stephan Freundorfer



Die WM ist gegessen, der Spieleabsatz verhält sich reziprok zur Außentemperatur: Wen – könnte man fragen – interessiert da noch ein weiteres Fußball-Spiel? Segas "Virtua Striker 3" lockt natürlich vor allem die Fans der arcade-lastigen Reihe, die bereits auf dem Dreamcast und in den Spielhallen für kurzweilige Bolzerei gesorgt hat.

Entsprechend den Automaten-Wurzeln erfreut Ihr Euch in einer nahen, seitlichen Kameraperspektive an toll animierten Sportlern, die – wegen fehlender Lizenz – aber sämtlich der Phantasie der Entwickler entsprungen sind. Die schnörkellose Steuerung erlaubt Euch flotten Spieleinstieg: Langer oder kurzer Pass und Schuss sind Eure Offensiv-Aktionen, zudem dürft Ihr grätschen (wobei das Timing über die Strafwürdigkeit der Attacke entscheidet). Die Schultertasten dienen zum Formations-, Taktik (Angriff, Normal, Verteidigung) und Spielerwechsel. Dank der mageren Pad-Belegung liegt die Betonung der Matches auf Bolzen und Kämpfen, taktischer Spielaufbau wird kaum verlangt.

Neben einer dürren Karriere, in der Ihr gezielt Trainingsanweisungen gebt, vergnügt Ihr Euch bei einer WM, einer Liga mit bis zu 32 Teams, dezent variablen Turnieren, im Training oder einem Versus-Match. *sf*

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Gamecube
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	84%
SOUND	70%

Spielspaß 66%

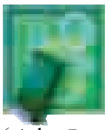
Leichtgängige Arcade-Bolzerei mit toller Optik, aber primitiver Steuerung und Macken in der KI.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Import-Fassung wurde in MAN!AC 4/2002 ebenfalls mit 66% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: MELBOURNE HOUSE, AUSTRALIEN (WWW.MELBOURNEHOUSE.COM)

Men in Black 2: Alien Escape



Der Abschaum aus dem Weltall feiert sein schleimiges Konsolen-Comeback: Rechtzeitig zum Kinostart (siehe Randspalte) tretet Ihr wahlweise in der Rolle von Agent Jay oder Kay gegen entflohene Alien-Häftlinge an, die unseren friedfertigen Heimatplaneten geradezu überfluten. Aus der Schulterperspektive steuert Ihr Euren abgebrühten Spion durch insgesamt fünf Levels wie die Straßen von Manhatten, Lagerhallen am Hafen oder eine Nuklear-Station. Um der schieren Übermacht an grünen Glibbermonstern, Stachel-bewehrten Muskelbergen sowie surrenden Stahlrobotern Herr zu werden, zücken Jay und Kay ihre Laser-Wummen oder gleich Energie-Granaten. Und weil es von urplötzlich auftauchenden Ufo-Besitzern nur so wimmelt, sollte man sich unbedingt mit den Ausweichmanövern vertraut machen: Via Tastendruck hechtet Euer Schlipsträger aus dem Schussfeld oder weicht fix seitwärts aus – trifft's Euch doch mal, verschaffen Medi-Paks Heilung. *tk*



Unmenschlich: Auch wenn Ihr sofort das Feuer eröffnet, landen die ausgebufften Biester noch einen letzten Treffer.



Unnötig wie ein Kropf: Der Radar am unteren Bildrand zeigt Widersacher erst an, wenn's sowieso schon zu spät ist.



Wie passend: Michael Jackson soll angeblich einen Alien mimen.

***Am 18. Juli** läuft "Men in Black 2" in den deutschen Kinos an. Diesmal bekommen es Jay (Will Smith) und der geblitzdingste Kay (Tommy Lee Jones) mit einem als Unterwäschemodel getarnten Alien zu tun.*

DER FLINKE TOD AUS DEM ALL: Selbst reaktionsschnelle Profi-Zocker machen wegen der chaotischen Kameraführung gegen die massive Alien-Schar keinen Stich. Schade, denn das eigentlich simple und recht spaßige Spielprinzip verkommt so zur reinsten Ochsentour – zumal die verfügbaren Waffen nicht gerade zielgenau oder durchschlagskräftig daherkommen. Auch technisch wird allenfalls Durchschnitt geboten: Leidlich texturierte Level-Einrichtungen, solide Animationen und eine nett kalauernde Sprachausgabe retten die einfallslose Lizenz-Verwurstung zwar vor dem Wertungs-Keller – der nervtötenden Musik sollte man allerdings den Hahn zudrehen. Fazit: Ein Kinobesuch ist preiswerter und macht wahrscheinlich mehr Laune.



Oliver Schultes

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 59% SOUND: 63%

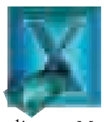
Spielspaß 52%
Simple Alien-Hatz mit manierlicher Technik, aber obskurer Kamera und frustigem Schwierigkeitsgrad.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

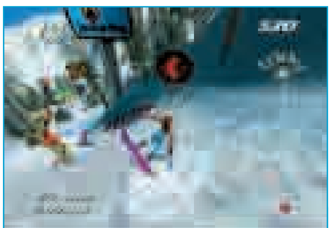
ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 09/98 mit 39% bewertet.

ENTWICKLER: EA SPORTS, USA (WWW.EA.COM)

SSX Tricky



Nach und nach veröffentlicht EA sein PS2-Sortiment auch für Xbox und Gamecube, diesen Monat ist u.a. "SSX Tricky" dran: Geändert hat sich wie gehabt wenig. Wieder saust Ihr mit einem Grüppchen ausgeflippter Typen auf rund zehn Pisten voller Rampen und scharfer Kurven um die Wette. Natürlich zählt am Ende die Platzierung, aber durch sehenswerte Tricks in der Luft sammelt Ihr Punkte, schaltet Extras und Klamotten frei oder füllt Eure Turboleiste – besonders fitte Akrobaten dürfen sogar mit coolen 'Übertricks' ran.
Leider verhindern Schlampereien, dass "SSX Tricky" auf der Xbox das PS2-Pendant überstrahlt: Zwar kommt der Sound eine Spur besser, dafür wurde der Festplatte (zum Rippen eigener Musik) die kalte Schulter gezeigt. Grafisch wiederum unterscheidet sich die Pistenrutscherei kaum von der PS2-Variante, zudem werdet Ihr trotz überlegener Hardware mit einem ständigen, leichten Ruckeln verärgert. Da wurde wohl bei der lieblosen PAL-Umsetzung böse gepennt – schade drum, das hätte besser gehen müssen. *us*



Gleich geht's voll in den Schnee: Selbst auf der simplen Grimaldi-Strecke sind Stürze schnell geschehen.

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 74% SOUND: 79%

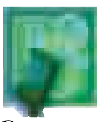
Spielspaß 82%
Unspektakuläre Umsetzung des Trendsportspaßes, die unter Schlampereien (z.B. Dauerruckeln) leidet.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

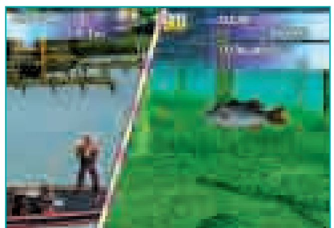
ANDERE VERSIONEN
Eine Gamecube-Umsetzung folgt demnächst. Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 getestet und wird auf 83% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: SIMS, JAPAN (WWW.XICAT.COM)

Top Angler



Diesen Monat versorgt der japanische Hersteller Sims (z.B. "Charge'n Blast" für Dreamcast) geduldige PS2-Naturfreunde mit einer Angelsimulation: Vier virtuelle Teiche, unterschiedliche Wetterbedingungen und zahlreiche Köder fordern Eure ganze Erfahrung im Umgang mit dem grätigen Getier.
Zu Beginn bestimmt Ihr die Stelle, an der Ihr die Rute schwingen wollt, anschließend erfolgt über eine Leiste die Einstellung der Wurfstärke. Prompt wechselt die Kamera unter die Wasseroberfläche: Per Knopfdruck wird die Leine langsam aufgerollt – interessiert sich einer der dicken Barsche für Euren Köder, schwenkt die Perspektive auf den Fisch. Hat er angebissen, holt Ihr Schnur samt Beute vorsichtig ein – ohne sie zu überspannen und damit reißen zu lassen.
Für Abwechslung sorgen 'Tournament' (Wettbewerb gegen CPU-Angler), 'Arcade'(Fischen unter Zeitdruck) und 'Challenge' (Vorgaben erfüllen). Leider bekommt Ihr aber aufgrund der miesen Kameraführung nur selten einen Fisch ins Boot – hier ist zu viel Glück im Spiel. *sb*



Arcade-Angler: Die hektischen Kämpfe 'Mann gegen Fisch' sind spannend in Szene gesetzt.

HERSTELLER: Xicat
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 65% SOUND: 50%

Spielspaß 54%
Nett präsentierte Angel-Simulation mit unübersichtlicher Kamera und recht teilnahmslosen Fischen.

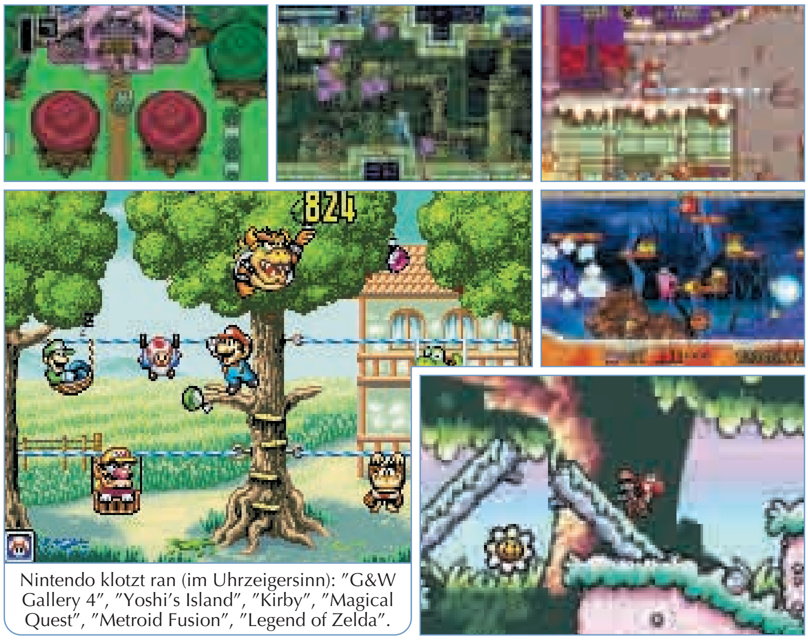
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



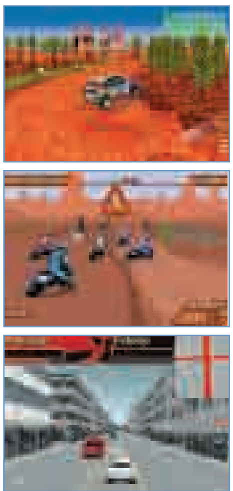


Das GBA-Lineup von Sega bietet Mega-Drive-Neuauflagen wie "Revenge of Shinobi" (Mitte) und "Altered Beast" (rechts unten), aber auch Neuheiten wie "Super Monkey Ball", "House of the Dead Pinball" und "Virtua Tennis".



Nintendo klotzt ran (im Uhrzeigersinn): "G&W Gallery 4", "Yoshi's Island", "Kirby", "Magical Quest", "Metroid Fusion", "Legend of Zelda".

E3 2002: Nintendos Winzling dreht auf



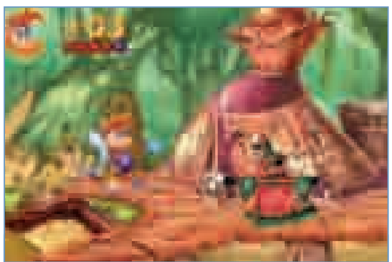
3D-Technik ist zwar nicht die Stärke des GBA, trotzdem gibt's eine Handvoll neue Rennspiele wie "Colin McRae 2", "Moto Racer Advance" und "Driver 2" (von oben).

Handheld-Freunden steht ein belebtes Jahr bevor: Über 120 Spiele (die interessantesten Titel findet Ihr in der Übersicht rechts) aus allen möglichen Genres wurden auf der E3 für Nintendos GBA präsentiert und sorgen für rosige Aussichten. Andere tragbare Winzlinge spielen praktisch keine Rolle mehr, lediglich das koreanische GP32 versteckte sich auf der Messe schamhaft in einer Nebenhalle.

Es lebe die Vergangenheit

Zwar stellte Nintendo einige zukunftsgerichtete GBA-Anwendungsmöglichkeiten wie den e-Reader oder den Gamecube-Link vor (mehr dazu ab Seite 26 im E3-Messerundgang), die vielversprechendsten Spiele stammten allerdings ein weiteres Mal aus der Oldie-Ecke: So dürfen Link und Samus nicht nur in stationären Neuauflagen ran, sondern machen sich mit **The Legend of Zelda: A Link to the Past** bzw. **Metroid Fusion** auch auf dem Handheld in traditioneller Bitmap-Optik breit. Hüpfspiel-Fans wiederum erfreuen sich an der Rückkehr des brillanten "Super Mario"-Nachfolgers **Yoshi's Island**. Der rosa Marshmallow **Kirby** darf natürlich in der Heldenparade ebenso wenig fehlen wie – mit **Magical Quest** – ein obligatorischer Disney-Titel. Wahren Retro-Anhängern schlägt das Herz bei der **Game & Watch Gallery 4** am höchsten: Auf dem GBA sollen besonders viele der kultigen LCD-Klassiker simuliert werden.

Aber nicht nur Nintendo tut sich mit Software-Recycling hervor, auch andere Hersteller sorgen für reichlich Oldie-Futter: Von Capcom erwartet uns eine originalgetreue Umsetzung des knackigen SNES-Ritterspaßes **Super Ghouls'n'-Ghosts**, Wanadoo erfreut den Bitmap-Brothers-Fan mit dem Zukunftssport **Speedball 2**. Sega schließlich bläst zur großen Handheld-Offensive mit Altlasten wie **Altered Beast** und **Revenge of Shinobi**, aber auch neuzeitlichen Umsetzungen: Während **Virtua Tennis** reichlich enttäuschend wirkt, protzt **Super Monkey Ball** mit hohem Anspruch und beeindruckender Polygonoptik.

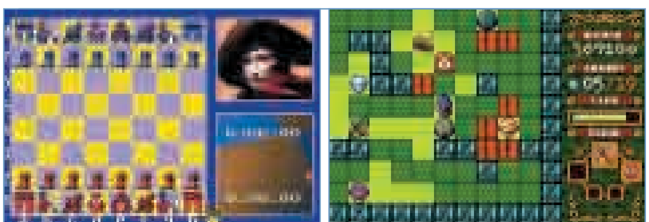


Keine Überraschung: Ubi-Held "Rayman" kehrt auch auf dem GBA wieder mit traditioneller 2D-Hüpferei zurück.

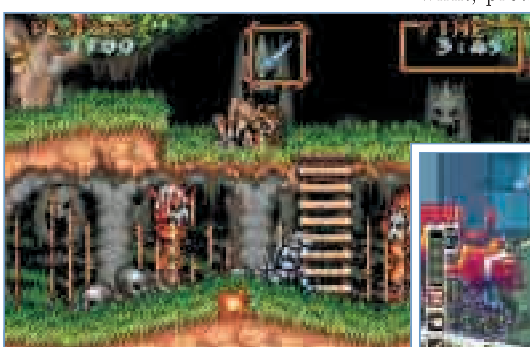


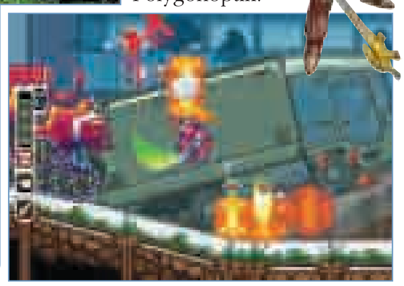


Kaum zu glauben: Activision bringt außer Trendsport auch noch andere Lizenztitel wie die Filmumsetzungen "Minority Report" und "XXX" (rechts).

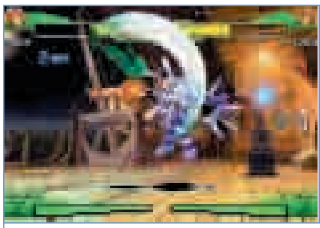


Erstaunlich wenig Denkspielnachschub steht an: Wenigstens "Chessmaster" (links) und "Boulder Dash EX" fordern Eure grauen Zellen.





Capcom macht Nostalgiker froh: "Super Ghouls'n'Ghosts" kennt Ihr vom SNES, "Megaman Zero" (rechts) wird ein neues Abenteuer.




Kampf der Bitmap-Beat'em-Ups: Capcoms "Street Fighter Alpha 3" (links) fordert das SNK-Vermächtnis "King of Fighters EX" heraus.

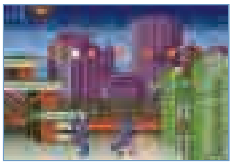


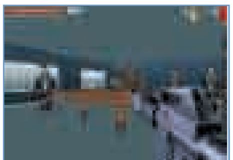
Nach einer verunglückten PSone-Neuauflage soll das GBA-"Speedball 2" wieder die Klasse des Amiga-Originals erreichen.

Lizenz oder stirb

Zweiter großer Trend ist die Verwurstung großer Namen: Electronic Arts setzt dabei auf die Schwergewichte **Harry Potter** und **Herr der Ringe**, Activision wiederum packt erneut seine komplette Trendsportriege in die Module und greift sich so manchen Film, der nicht rechtzeitig die Flucht ergriffen hat – ob die potenziellen Kino-Blockbuster **XXX** und **Minority Report** auch in Handheld-Form für Spielspaß sorgen oder uns eher Lizenz-Debakel wie zu seligen Ocean- und 16-Bit-Zeiten bevorstehen, ist allerdings noch schwer zu sagen. *us*



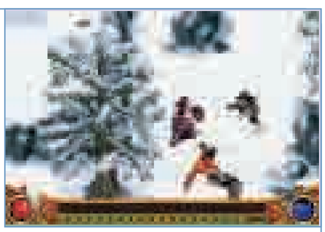


Vergangenheit und Zukunft (von oben): Retrozocker freuen sich auf "Contra", "Defender of the Crown" und "R-Type 3", Ego-Baller auf "Ecks vs. Sever 2".



Viel Rollenspielfutter gab es nicht zu sehen, aber dafür kommt wenigstens ein Highlight: Der "Golden Sun"-Nachfolger "The Lost Age" von Camelot.

EA hat für die Weihnachtszeit zwei ganz heiße Lizenzeisen im Feuer: Die zweiten Teile von "Harry Potter" (links) und "Herr der Ringe" stehen an.

GBA-Spiele der E3 2002

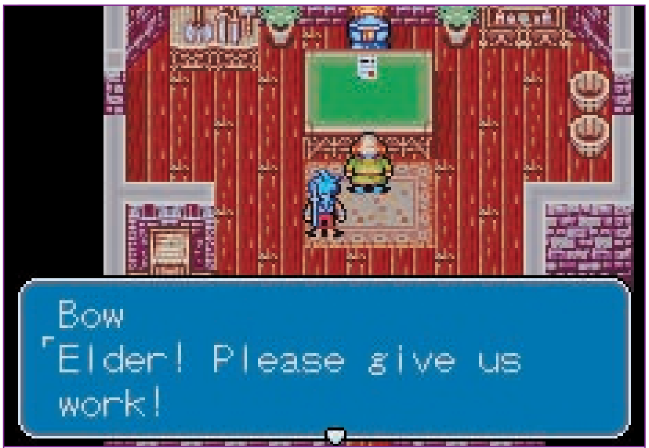
Name	Hersteller	Genre	Release
Aero the Acrobat	Metro 3D	Jump'n'Run	Juni
Airforce Delta Storm	Konami	Action	September
Altered Beast	Sega	Action	4. Quartal
Antz Extreme Racing	Empire	Rennspiel	Juli
Barbarian	Virgin	Beat'em-Up	September
Beach Bandits	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Bionicle	Lego/EA	Adventure	3. Quartal
Bomberman Max 2	Hudson	Geschicklichkeit	3. Quartal
Boulder Dash EX	Kemco	Denkspiel	August
Castlevania Harmony of Dissonance	Konami	Action-Adventure	September
Chessmaster	Ubi Soft	Denkspiel	3. Quartal
Colin McRae Rally 2.0	Ubi Soft	Rennspiel	3. Quartal
Contra Advance	Konami	Action	November
Crazy Chase	Kemco	Action-Adventure	Oktober
Crouching Tiger Hidden Dragon	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
Defender of the Crown	Metro 3D	Strategie	Juli
Dexters Laboratory: Chess	Bam	Denkspiel	3. Quartal
Dinotopia	TDK	Action-Adventure	3. Quartal
Disney's Magical Quest	Nintendo	Action-Adventure	August
Donkey Kong +	Nintendo	Jump'n'Run	2003
Driver 2 Advance	Infogrames	Rennspiel	September
Duke Nukem Advance	Take 2	Action	3. Quartal
Ecks vs. Sever 2	Bam	Action	3. Quartal
Frogger Adventure 2	Konami	Jump'n'Run	November
Game & Watch Gallery 4	Nintendo	Sammlung	2003
Golden Sun: The Lost Age	Nintendo	Rollenspiel	2003
GT Advance 2 Racing	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Gundam Battle Assault 2	Bandai	Action	Juli
Harry Potter: Kammer des Schreckens	EA	Action-Adventure	4. Quartal
Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
Hot Wheels	THQ	Rennspiel	4. Quartal
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	Sportspiel	3. Quartal
King of Fighters EX	Sammy	Beat'em-Up	3. Quartal
Kirby	Nintendo	Jump'n'Run	2003
Masters of the Universe	TDK	Action-Adventure	3. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	Sportspiel	3. Quartal
Megaman Zero	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Metroid Fusion	Nintendo	Action-Adventure	November
Minority Report	Activision	Action	3. Quartal
Moto Racer Advance	Ubi Soft	Rennspiel	3. Quartal
Phantasy Star Collection	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pinball of the Dead	Sega	Geschicklichkeit	3. Quartal
Pink Panther	Wanadoo	Jump'n'Run	November
Pokémon	Nintendo	Rollenspiel	2003
Rayman 3	Ubi Soft	Jump'n'Run	4. Quartal
Reign of Fire	Bam	Action	4. Quartal
Revenge of Shinobi	Sega	Action	4. Quartal
Robocop	Virgin	Action	4. Quartal
Robotech	TDK Mediactive	Action	September
Rocky	Rage	Sportspiel	4. Quartal
R-Type 3	Phantagram	Action	3. Quartal
Scooby Doo	THQ	Adventure	3. Quartal
Sega Smash Pack	Sega	Sammlung	3. Quartal
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	Activision	Sportspiel	3. Quartal
Shrek: Hassle at the Castle	TDK	Action-Adventure	3. Quartal
Speedball 2	Wanadoo	Sportspiel	September
Spirit	THQ	Action-Adventure	3. Quartal
Spyro 2: Season of Flame	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
Star Wars: Attack of the Clones	THQ	Action-Adventure	3. Quartal
Star Wars: The New Droid Army	THQ	Action	4. Quartal
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Stuart Little 2	Activision	Jump'n'Run	3. Quartal
Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	Jump'n'Run	4. Quartal
Super Monkey Ball	Sega	Geschicklichkeit	3. Quartal
Tarzan: Return to the Jungle	Activision	Jump'n'Run	3. Quartal
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	Dezember
The Sum of all Fears	Ubi Soft	Action	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Sportspiel	3. Quartal
Top Gun	Virgin	Action	3. Quartal
Treasure Planet	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal
Virtua Tennis	Sega	Sportspiel	4. Quartal
Wolverine's Revenge	Activision	Action-Adventure	2003
Woody Woodpecker: Crazy Castle 5	Kemco	Jump'n'Run	September
WWE Road to Wrestlemania X8	THQ	Beat'em-Up	4. Quartal
XXX	Activision	Action	4. Quartal
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	Nintendo	Jump'n'Run	September
Yu Suzuki Pack	Sega	Sammlung	2003

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

Breath of Fire 2

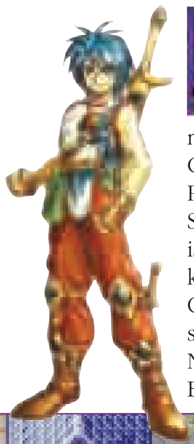


Pixel-Pracht: Bereits im Intro begegnet Euch ein ebenso imposanter wie knackiger Widersacher – leider ist die Zufallskampf-Rate ausgesprochen hoch ausgefallen.



Wusel-Sprites und bunte Bitmap-Optik: "Breath of Fire 2" repräsentiert traditionelle Genre-Kost 'Made in Japan' zu auslaufenden 16-Bit-Zeiten.





Satte 500 Jahre liegen inhaltlich zwischen den ersten Abenteuern von Drachenjunge Ryu und den Geschehnissen im Nachfolger "Breath of Fire 2". Ganz so lange mussten darbende GBA-Phantasten natürlich nicht auf das RPG-Sequel warten. Gerade mal vier Monate ist es her, seit Capcoms Handheld-Remake des SNES-Serien-Debüts im MAN!AC-Check seine Qualitäten unter Beweis stellte, da folgt auch schon der Fantasy-Nachschlag für unterwegs.
Erneut speist Euch Hersteller Capcom jedoch nicht mit einer simplen 1:1-Konvertierung ab, sondern peppt das traditionelle Bitmap-Gewusel für die Bedürfnisse von BigNs 32-Bit-Gameboy gehörig auf: So erfreut das LCD-Spektakel wie Teil 1 mit einer Schnellspeicher-Funktion (der gesicherte Spielstand wird nach dem Aufruf jedoch wieder gelöscht), via Link-Kabel dürft Ihr außerdem erneut gefundene Items mit einem befreundeten "Breath of Fire 2"-Zocker tauschen. Des weiteren erfreut eine Handvoll gezeichneter Pixel-Standbilder Euer Auge. Eine deutsche Übersetzung hat sich Publisher Ubi Soft diesmal leider gespart – wie schon beim SNES-Original entfaltet sich die etwas langatmige Fantasy-Geschichte nur Rollenspiel-Fans mit solidem Schulenglisch.
Dafür dürfte der überaus traditionelle Spielverlauf nur geringe Einstiegsprobleme bereiten: Auf einer schlichten Oberweltkarte wandern Ryu und seine später insgesamt sieben Weggefährten von Stadt zu Stadt, begeben sich in verschlungenen 2D-Dungeons auf Schatzsuche und legen sich in rundenbasierten Zufallsgefechten in leicht isometrischer Seitenansicht mit der monströsen Bitmap-Brut an. Kurzweil garantieren auch heute noch die individuellen Fähigkeiten Eurer Recken: Seid Ihr im Besitz einer Rute, vertreibt sich der Hauptcharakter an diversen Angelplätzen die Zeit beim Fischfang, der schlappohrige Mutantenhund Bow begibt sich in speziellen Jagdgründen auf die Pirsch nach nahrhaftem Pixel-Wild, und Dickhäuter-Koloss Rand kugelt per Knopfdruck auf der Weltkarte lästigen Dämonenüberfällen aus dem Weg.
Für Gelegenheitszocker ist das komplexe Abenteuer naturgemäß weniger geeignet: Über 40 Sunden klassischer RPG-Unterhaltung birgt das winzige Cartridge, drei Speicherplätze verwaltet die eingebaute Batterie. *cg*



Schlafen, shoppen, schnattern: Die hübschen Bitmap-Städtchen haben alle RPG-Standards zu bieten.

WIE SCHON DER VORGÄNGER BIETET AUCH CAPCOMS zweites Drachenabenteuer äußerst traditionelle, aber nach wie vor fesselnde Rollenspielkost aus goldenen 16-Bit-Tagen. Für Kenner des SNES-Originals dürfte sich der Neukauf zwar kaum lohnen, wem ein ausgereiftes Spielsystem aber wichtiger ist als hochgezüchtete 128-Bit-Pracht, der wird mit dem Pixel-Epos seine helle Freude haben. Zwar entwickelt sich die eigentliche Story nur schleppend, dafür erfreut die phantasievolle Heldentruppe auch heutzutage noch mit individuellen und größtenteils unverbrauchten Charakteren. Gegner des Zufallsprinzips seien allerdings gewarnt: Alle paar Sekunden wird Eure Truppe von rauflustigen Monstern überfallen, auch der Schwierigkeitsgrad ist recht knackig ausgefallen.

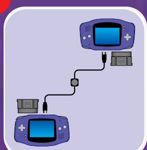


Colin Gäbel

Spielspaß **85%**

HERSTELLER	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Capcom	55 Euro	77%	72%

Klassisches 16-Bit-RPG mit charmanter Heldentruppe, hübschen Zwischenbildern und Quick-Save-Funktion.







Solch hübsche Zwischenbilder gab's im SNES-Original nicht zu bewundern. Oben: Die optisch schlichte Weltkarte.

ANDERE VERSIONEN
Das Super-Nintendo-Original wurde in MAN!AC 3/96 mit 85% Spielspaß bewertet. Das Remake des Vorgängers "Breath of Fire" erhielt im GBA-Test in Ausgabe 4/2002 84%.

ENTWICKLER: Digital Eclipse, USA (www.digitaleclipse.com)

Lilo & Stitch

Im Gegensatz zum PS2-Spiel (Test auf Seite 73) hält sich das GBA-"Lilo & Stitch" enger an den Zeichentrickfilm: Kaum haben es sich die kleine Hawaiianerin Lilo und ihr blaues Haustierchen Stitch (das in Wirklichkeit ein flüchtiger Alien-Ganove ist) bequem gemacht, wird das Mädel prompt von Außerirdischen entführt. In 13 Levels sollt Ihr nun das Duo wieder zusammen und zu einem Happy End führen. Je nach Spielstufe seid Ihr entweder als Lilo oder Stitch unterwegs und müsst unterschiedliche Herausforderungen bestehen: Schlüpft Ihr in die Rolle des kleinen Aliens, schlagt Ihr Euch entweder durch seitlich scrollende Levels nach "Metal Slug"-Prinzip und ballert Feindeshorden nieder oder Ihr fliegt in "Gyruss"-Manier in die Tiefen des Alls und setzt Euch mit angreifenden Raumschiffen auseinander. Friedlicher geht es mit Lilo zu, die aus einem Weltraumkreuzer flüchten soll: Dabei wird "Flashback"-mäßig zwischen Standbildern gewechselt, wobei Ihr Lifte benutzt, mit Schaltern Türen aktiviert, auf Zehenspitzen an schnarchenden Wachen vorbeischleicht oder Euch flugs hinter einer Tarnung versteckt. *us*



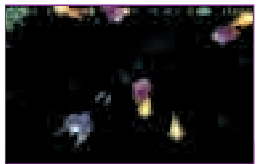
Immer schön vorsichtig: Um an schlafenden Glibberaliens vorbei zu kommen, muss Lilo zaghaft auf Zehenspitzen schleichen.



Dicke Brocken: Endgegner wie diese fiese Robokrabbe verlangen einiges an Geschick und Taktik.

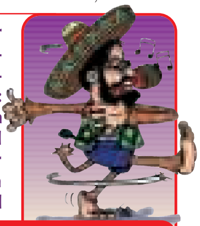


"Metal Slug" lässt grüßen: Auch mit Stitch steigt Ihr zeitweilig in Vehikel ein.



Immer im Kreis: "Gyruss"-Spieler kennen den ungewöhnlichen Bewegungsradius des Raumschiffs.

ÜBERRASCHUNG GELUNGEN: "Lilo & Stitch" verblüfft mit einer ungewöhnlichen, aber effektiven Mischung verschiedener schamlos geklauter Spielprinzipien. Da sich die Entwickler aber an gehaltvollen Vorbildern orientiert haben, ist das Ganze eine spaßige Sache: Die Baller-Abschnitte entlocken selbst harten SNK-Fans ein Lächeln, noch besser gefallen mir aber die Rätsel-Levels mit Lilo, bei denen die liebevoll und detailreich animierte Optik am stärksten zur Geltung kommt. Leider verhindern unnötige Macken eine höhere Wertung: Zum einen quält Euch das Spiel mit nervigen Passwörtern, zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad knackig – zwar habt Ihr unendlich Continues, aber trotzdem sorgen viel zu rare Rücksetzpunkte für unnötigen Frust.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **78%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 80% SOUND: 63%

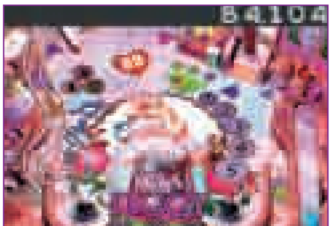
Spaßiges und hübsches Sammelsurium verschiedener Baller- und Rätselkonzepte, aber etwas hart und teils nervig.

ANDERE VERSIONEN
Den Test des verwandten PS2-Spiels "Stitch Experiment 626" findet Ihr auf Seite 73.

ENTWICKLER: Digital Eclipse, USA (www.digitaleclipse.com)

Muppet Pinball Mayhem

Während Flipper in der durchschnittlichen Spielhalle nur noch ein Schattendasein neben Daddelautomaten führen, ist langsam aber sicher die Simulationswelle auf dem GBA im Anrollen. Kurz bevor das Amiga-"Pinball Dreams"-Revival startet, macht sich Ubi Soft mit einer anderen Flipper-Lizenz selbst Konkurrenz: Die Jim-Henson-Figuren dienen als Vorlage für das Design der vier Tische und steuern einige Sprachsamples bei – fallen aber sonst nicht weiter unangenehm auf. Die aus etwas schräger Perspektive gezeichneten Bitmap-Layouts der Spielfelder sind ausreichend übersichtlich und simulieren gekonnt sämtliche Standardelemente wie Rampen, Bumper und Mehrfachziele. Auch die Ballphysik stimmt, lediglich bei mehreren Silberkugeln auf einmal gibt's auf dem kleinen Bildschirm manchmal Chaos. Da Ihr den vierten Tisch erst freispielen müsst, ist eine Weile für Motivation gesorgt, danach bleibt nur noch die Jagd auf den Highscore – Flipperfreunde lassen ein paar Probekugeln rollen. *us*



Rosa Rappel: Der Flippertisch von Miss Piggy ist an kitschigem Pink-Design nicht mehr zu überbieten.

Spielspaß **66%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 65% SOUND: 46%

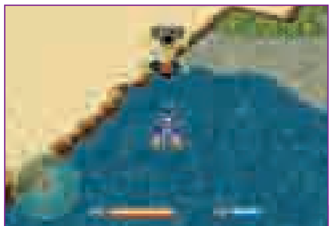
Kompetenter Handheld-Flipper mit vier kurzweiligen, aber dezent unspektakulären Tischen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Ancient, Japan (www.natsume.com)

Car Battler Joe

Da sich Nintendo mit einem GBA-"Pokémon" seine liebe Zeit lässt, nutzen andere Hersteller kurzerhand die lange Pause, um die wartende Fangemeinde mit ähnlichen Titeln zu penetrieren. Immerhin kann "Car Battler Joe" aber von sich behaupten, dem altbekannten Grundkonzept eine neue Seite abgewonnen zu haben: Ihr lasst hier nämlich nicht Knuddelviecher stellvertretend für Euch antreten, sondern steigt selbst nach "Twisted Metal"-Art in speziell aufgerüstete Autos, um Euch dann in einer per Mode-7 dargestellten Arena mit bis zu drei Konkurrenten zu balgen. Natürlich könnt Ihr Euer Vehikel im Rollenspiel-lastigen Abenteuermodus kräftig modifizieren und neue Teile erstehen – dazu latscht Ihr durch hübsch gezeichnete Bitmap-Welten, unterhaltet Euch mit anderen Charakteren und verdient in Nebenjobs das benötigte Geld.
Die umfangreiche Story und zahllosen Bastelmöglichkeiten wissen dabei zu gefallen, während die schlappen und meist konfusen Autoduelle weniger begeistern – nehmt Ihr diesen Nachteil aber in Kauf, erwartet Euch ein ordentliches Abenteuer. *us*



Die Rollenspielteile werden in klassischer Bitmap-Optik dargestellt, die Kämpfe wie hier in Mode-7-Arenen.

Spielspaß **73%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 72% SOUND: 66%

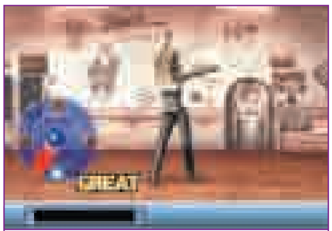
Hübsches Bitmap-Rollenspiel mit optisch leider unansehnlichen "Twisted Metal"-Kämpfen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: ART CO., USA (WWW.THQ.DE)

Britney´s Dance Beat

Der geneigte Musikspiel-Fan ahnt es schon: Da es keine Tanzmatte für den GBA gibt, fällt "Britney's Dance Beat" auf dem Handheld spürbar unprickelnder aus. Zwar habt Ihr auch hier die magere Wahl aus fünf bekannten Hits von Fräulein Spears, doch geizen diese mit Originalsamples: Folgerichtig quäkt ein dünner Synthieersatz statt echtem Gesang aus dem Lautsprecher. Wie auf der PS2 sollt Ihr dazu im Takt mit einem im Kreis laufenden Anzeiger die passenden Tasten drücken, was Euch aber durch die übertrieben kleine Ansicht unnötig schwer gemacht wird – gerade bei schweren Liedern verwechselt Ihr leicht die eingeblendeten Buchstaben und kommt aus dem Rhythmus. Zwar gibt's ein simples Schiebepuzzle als Auflockerung, dafür fallen die anderen Extras wie Fotos Hardware-bedingt sehr mager aus. Kauft deshalb lieber die gleich teure PS2-Fassung oder die CDs von Britney. *us*



Schwing die Hüften: Im Gegensatz zur PS2-Version hüpft auf dem GBA Britney laufend über den Screen.

Spielspaß **51%**

HERSTELLER: THQ
ZIRKA-PREIS: 40 Euro
GRAFIK: 58% SOUND: 62%

Simple Knöpfchendrückerei mit Winzoptik und schlichtem Sound: Nur für Hardcore-Fans.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 7/2002 mit 65% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: PUZZLEKINGS, USA (WWW.PUZZLEKINGS.COM)

Zoocube

Obwohl der GBA ja eigentlich für Knobelspiele denkbar gut geeignet wäre, halten sich die meisten Hersteller bei diesem Genre zurück. Ausgenommen Acclaim, die mit "Zoocube" frisches Futter für die grauen Zellen herausbringen.
Auf einen Würfel in der Bildschirmmitte fliegen aus allen sechs Richtungen Objekte zu und bleiben dort kleben. Eure Aufgabe ist es, durch geschicktes Drehen des Kubus dafür zu sorgen, dass zwei gleichfarbe Elemente nebeneinander landen und sich dadurch auflösen. Klingt simpel, wird aber auf Dauer knackig – zum Glück helfen limitierte Smartbombs und eine Handvoll Extras, die Hektik kurzzeitig zu vermindern.
Zwar ist die Idee halbwegs frisch und witzig, nutzt sich auf Dauer aber trotz Link-Möglichkeit ab. Ein Grund dafür ist die wegen des 3D-Prinzips etwas unhandlich ausgefallene Steuerung – Puzzle-Fanatiker auf Entzug greifen trotzdem zu. *us*



Jetzt wird es brenzlig: Stößt noch ein unpassender Stein an die obere Säule, ist die Knobelei vorbei.

Spielspaß **68%**

HERSTELLER: Acclaim
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 41% SOUND: 43%

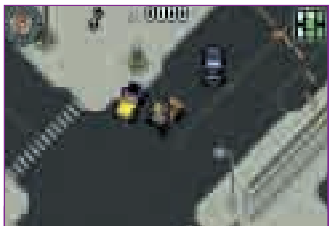
Originelle Knobelei im 3D-Gewand, die langfristig allerdings wegen Steuermacken abflacht.

ANDERE VERSIONEN
Eine Gamecube-Fassung erscheint demnächst.

ENTWICKLER: CLEAR CHANNEL, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Monster Jam Maximum Destruction

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten sind Monster-Truck-Events nichts ungewöhnliches, allerdings geht's dabei meist nur ums Plätten schrottreifer PKW. Bei "Monster Jam Maximum Destruction" dürft Ihr dagegen als Pilot eines Pickup-Trucks zur Schlacht gegen gleichwertige Konkurrenten blasen: Mit drei Kollegen tuckert Ihr durch Arenen und sammelt Extrawaffen auf, um möglichst die anderen zu verschrotten, bevor es Euch erwischt. So simpel sich das Konzept anhört, so mies ist die Umsetzung ausgefallen: Aus einer pseudo-isometrischen Perspektive bestaunt Ihr die grobschlächtig und lieblos dahingerotzten Szenarien, auf denen sich Radiergummis als Autos tarnen. Dass Ihr die Waffen wegen der miesen Steuerung kaum gezielt einsetzen könnt stört wenig, denn die Gegner sind sowieso entweder hirntot oder zu perfekt für Euch – gönnt diesem Machwerk keine Minute Eures Lebens. *us*



Sag mir, wo der Spielspaß ist...: In den popelig gezeichneten Arenen der "Monster Jam" jedenfalls nicht.

Spielspaß **27%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 35% SOUND: 43%

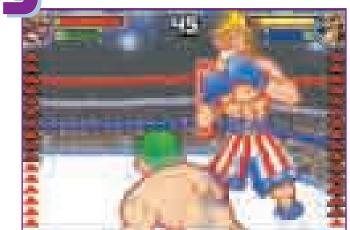
Gruseliger Autoschrott: Primitive Optik und stupide Rempeleien vergraulen selbst Masochisten.

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Fassung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: FULL FAT, USA (WWW.ACCLAIM.DE)

Punch King

Die Entwickler des GBA-"Dave Mirra 2" zeigen sich ein weiteres Mal von ihrer sportlichen Seite: In Full Fats "Punch King" prügelt Ihr im klassischen "Punch-Out"-Stil – Ihr seht also den eigenen Prügelknaben von hinten, die durchscheinende Silhouette Eures Muskelpaketes gibt den Blick auf den Gegenüber frei. In hübscher Cartoon-Optik und vor diversen weltweiten Hintergründen lasst Ihr Eure Fäuste links und rechts auf Kopf oder Körper des Gegners prasseln. Über die Schultertasten dürft Ihr seitlich abtauchen, mit dem Steuerkreuz wird gedeckt. Dummerweise gibt's nicht nur eine Energieleiste, die stetig beäugt werden sollte, sondern auch einen Schlag-Balken: Prügelt Ihr zu flink, leert sich dieser massiv und Ihr verharrt eine Weile in der Defensive. Eine weitere Skala am Bildrand füllt Ihr durch gelungene Aktionen – habt Ihr das Maximum erreicht, darf kurze Zeit bedenkenlos gekloppt werden.
Während die Grafik nett und der Sound solide ist, mangelt's der Arcade-Boxerei an Modi und Motivation: Aus dem Spiel ist die Luft fast so schnell raus wie aus Eurem Alter Ego. *sf*



Ein Dutzend witziger Charaktere wartet darauf, von Euch geplättet zu werden – oder umgekehrt...

Spielspaß **60%**

HERSTELLER: Acclaim
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 60%

Kurzfristig amüsantes Arcade-Boxen im "Punch-Out"-Stil, inhaltlich mager und etwas unfair.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind nicht geplant.

Second Hand

Suche

Nintendo

Suche **Harvest Moon** für Super Nintendo, biete dafür 20 Euro.
Tel. 030/56291539

Exoten/Oldies

Suche **Originalverpackung zum Neo Geo AES-System**. Suche MAK-Konsole, für Neo Geo CD das Spiel "Briginger", zahle gut.
Tel. 0179/4857718 (ab 20 Uhr), Mail: stefan_berszaw@web.de

Sonstiges

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch komplette Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Suche **Dreamcast-Spiele** Carrier, Shenmue2, PS2-Spiele Kengo – Master of the Blade, Extermination, N64-Spiele Mario Party3, Aidyn Chronicles, Banjo-Tooie.
Tel. 06142/67984 (Michael)

Suche **Geräte + Spiele** für folgende Systeme: Nintendo64, Gamecube, PS2, Playstation, Xbox, Dreamcast, Game Boy, Saturn, Super Nintendo, Mega Drive usw., auch Importe und Exoten. Alles (Originale) anbieten! Suche außerdem auch DVDs.
T. 05651/331377, F. 05658/924879

Suche **gut erhaltene Spiele** in Orginalverpackung für fast alle älteren Konsolen – Atari VCS 2600 & 7800, Colecovision, NES, Master System.
Mail: maniacmaga@aol.com

Verkaufe

Nintendo

Verkaufe **Nintendo64** mit 2 Controllern, 15 Spiele für 150-200 Euro.
Tel. 0511/575655,
Mail: g.goedicke@t-online.de

Verkaufe: **Wave Race Blue Storm** für Gamecube, vollständig und (fast) unbenutzt in Top-Zustand, Preis 30 Euro.
T. 0541/4096880 (Toivo, evtl. AB)

Verkaufe Wave Race Blue Storm und Luigi's Mansion **für Gamecube**.
Tel. 0160/3239232 (13:30-22 Uhr)

Sega

Verkaufe absolut neuwertige **Dreamcast-Spiele** mit Beschreibung: Fur Fighters, Dynamite Cop, Ultimate Fighting Championship, Sword of the Berserk je 10 Euro.
Tel. 02181/45954,
Mail: hanfattacke@aol.com

Verkaufe **29 Sega-Saturn-Spiele** für nur 149 Euro, nur komplett.
Tel. 09343/509520

Verkaufe für **Dreamcast** Virtua Tennis 20 Euro, Dragon's Blood 8 Euro. Für Saturn: Thunderhawk2 8 Euro und Tunnel B1 6 Euro.
T. 09406/2438 (Klaus, ab 15 Uhr)

2 Dreamcast-Konsolen, 180 Spiele, viel Zubehör, Zeitschriften und Lösungen, Top-Zustand (Originalverpackungen). Preis Verhandlungssache, verkaufe nur komplett.
Tel. 0201/644149

Dreamcast, 2 Pads, 1 VM, 1 Rumble Pack, 10 Spiele, komplett 150 Euro.
Tel. 07644/8557

Verkaufe **Dreamcast** multinorm mit 10 Spielen, z.B. Shenmue, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Phantasy Star Online, Crazy Taxi2, F355 Challenge, Tomb Raider4 usw., 2 Pads + VM und noch mehr für 250 Euro.
Tel. 0174/6964113, 05693/5168 (Eugen)

Verkaufe **29 Sega-Saturn-Spiele** nur komplett für 149 Euro.
Tel. 09343/509520

Dreamcast: Dead or Alive 20 Euro, Shenmue1 25 Euro, Sword of the Berserk (us) 25 Euro, wie neu.
Tel. 0171/4482252 (Lydia)

Playstation

Für PS2: FIFA2002, F1 2001, Half-Life (dt), Crash Bandicoot4, Red Faction, Baldur's Gate Dark Alliance, Tony Hawk's Pro Skater3. Suche Pro Evolution Soccer.
T. 07621/10941, SMS: 0172/6315624

PS2, 6 PS2-Demos, 10 PS2-Spiele, Nintendo64, 7 Nintendo64-Spiele, 1 DVD-Fernbedienung, 25 Dreamcast-Spiele, 1 Keyboard, 2 Nintendo64-Controller (alles neuwertig), PS2 Memory Card für 1000 Euro VB.
Tel. 08551/96400

Tony Hawk's Pro Skater3, Devil May Cry, World Rally Championship, Silent Hill2. Suche Deus Ex, biete dafür Virtua Fighter4. Verkaufe Action-Spiele und DVD: Best of TV total, Road Trio.
Tel. 08431/2810

PS2: Zone of Enders 25 Euro, Jak & Daxter 35 Euro, Baldur's Gate Dark Alliance 35 Euro, Crazy Taxi 25 Euro, NHL2002 35 Euro, Splashdown 30 Euro, Twisted Metal Black 30 Euro, Star Wars Starfighter 25 Euro, Star Wars Jedi Starfighter 30 Euro.
SMS: 0163/2171988

Playstation (alt) mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, 1 Lenkrad mit Gaspedal, 35 original Playstation-Spielen, 5 Demos, Tomb Raider4-Lösungsbuch, 9 Playstation-Hefte, darunter Cheats 400 Euro.
Tel. 03741/471148

Lenkrad Gamester Dual Force, Dune2000, Fußball Live, Final Fantasy7+8.
Tel. 0174/2069339

Xbox

Verkaufe **Xbox mit 5 Spielen** (Halo, Dead or Alive3, Project Gotham Racing, Rallisport Challenge, Genma Onimusha) und 3 Controllern, alles nur 500 Euro.
Tel. 0160/6688157

Exoten/Oldies

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole + 32 Module** + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Habe z.B. Metal Slug1-3& X, King of Fighters94-2000, Samurai Shodown1-4, Alien Storm usw., weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

MAK mit 7 Spielen: Habe Final Fight, Metamorphic Force, Mystic Warriors, Pocket Gal2, Sunset Riders, Violent Storm, 1 CPS2-Board, 1 MVS-Board + Robo Army, für alles zusammen 500 Euro.
Tel. 05362/61518

Horrorspiel 5th Anniversary Special, der absolute Hammer, super selten. Preis VB.
Tel. 0335/5005739

Ca. **90 Spiele für Mega Drive**, 30 für Saturn und einige für Mega-CD + Playstation, z.b. Warsong, Undead Line, Shining Force-Serie (Mega Drive), Panzer Dragoon Saga, Iron Storm (Saturn), Vandal Hearts1+2 (Playstation). Viele Raritäten aber auch anderes.
Tel. 0171/7978105, 05952/903729

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: mayertimo@web.de

Sonstiges

Verkaufe Spiele für NES, Super Nintendo, Nintendo64, Game Boy, Playstation und PS2. Alle mit Hülle und Anleitung. Preis je nach Spiel 5-20 Euro.
Tel. 06241/56799

Dreamcast: Virtua Tennis 15 Euro, Racing Simulation2 5 Euro, Sydney2000 7 Euro, Worms 8 Euro, Disneys Dinosaurier 7 Euro, Outtrigger 22 Euro, F1 6 Euro, Soul Reaver 11 Euro, Bangai-O 4 Euro u.a. Gameboy Advance: Boxing Fever 20 Euro, Doom 26 Euro u.a.
Tel. 07143/841375 (ab 19 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!** *2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.*

Name, Vorname ____ Straße, Nr. ____ PLZ, Ort ____

Ort ____ Datum ____ Unterschrift ____ BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche **Harvest Moon** für Super Nintendo, biete dafür 20 Euro. Tel. 030/56291539

EXOTEN/OLDIES

Suche **Originalverpackung zum Neo Geo AES-System**. Suche MAK-Konsole, für Neo Geo CD das Spiel "Briginger", zahle gut. Tel. 0179/4857718 (ab 20 Uhr), Mail: stefan_berszaw@web.de

SONSTIGES

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch komplette Sammlungen. Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Suche **Dreamcast-Spiele** Carrier, Shenmue2, PS2-Spiele Kengo – Master of the Blade, Exterminaton, N64-Spiele Mario Party3, Aidyn Chronicles, Banjo-Tooie. Tel. 06142/67984 (Michael)

Suche **Geräte + Spiele** für folgende Systeme: Nintendo64, Gamecube, PS2, Playstation, Xbox, Dreamcast, Game Boy, Saturn, Super Nintendo, Mega Drive usw., auch Importe und Exoten. Alles (Originale) anbieten! Suche außerdem auch DVDs. T. 05651/331377, F. 05658/924879

Suche **gut erhaltene Spiele** in Orginalverpackung für fast alle älteren Konsolen – Atari VCS 2600 & 7800, Colecovision, NES, Master System. Mail: maniacmaga@aol.com

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **Nintendo64** mit 2 Controllern, 15 Spiele für 150-200 Euro. Tel. 0511/575655, Mail: g.goedicke@t-online.de

Verkaufe: **Wave Race Blue Storm** für Gamecube, vollständig und (fast) unbenutzt in Top-Zustand, Preis 30 Euro. T. 0541/4096880 (Toivo, evtl. AB)

Verkaufe Wave Race Blue Storm und Luigi's Mansion **für Gamecube**. Tel. 0160/3239232 (13:30-22 Uhr)

SEGA

Verkaufe absolut neuwertige **Dreamcast-Spiele** mit Beschreibung: Fur Fighters, Dynamite Cop, Ultimate Fighting Championship, Sword of the Berserk je 10 Euro. Tel. 02181/45954, Mail: hanfattacke@aol.com

Verkaufe **29 Sega-Saturn-Spiele** für nur 149 Euro, nur komplett. Tel. 09343/509520

Verkaufe für **Dreamcast** Virtua Tennis 20 Euro, Dragon's Blood 8 Euro. Für Saturn: Thunderhawk2 8 Euro und Tunnel B1 6 Euro. T. 09406/2438 (Klaus, ab 15 Uhr)

2 Dreamcast-Konsolen, 180 Spiele, viel Zubehör, Zeitschriften und Lösungen, Top-Zustand (Originalverpackungen). Preis Verhandlungssache, verkaufe nur komplett. Tel. 0201/644149

Dreamcast, 2 Pads, 1 VM, 1 Rumble Pack, 10 Spiele, komplett 150 Euro. Tel. 07644/8557

Verkaufe **Dreamcast** multinorm mit 10 Spielen, z.B. Shenmue, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Phantasy Star Online, Crazy Taxi2, F355 Challenge, Tomb Raider4 usw., 2 Pads + VM und noch mehr für 250 Euro. Tel. 0174/6964113, 05693/5168 (Eugen)

Verkaufe **29 Sega-Saturn-Spiele** nur komplett für 149 Euro. Tel. 09343/509520

Dreamcast: Dead or Alive 20 Euro, Shenmue1 25 Euro, Sword of the Berserk (us) 25 Euro, wie neu. Tel. 0171/4482252 (Lydia)

PLAYSTATION

Für PS2: FIFA2002, F1 2001, Half-Life (dt), Crash Bandicoot4, Red Faction, Baldur's Gate Dark Alliance, Tony Hawk's Pro Skater3. Suche Pro Evolution Soccer. T. 07621/10941, SMS: 0172/6315624

PS2, 6 PS2-Demos, 10 PS2-Spiele, Nintendo64, 7 Nintendo64-Spiele, 1 DVD-Fernbedienung, 25 Dreamcast-Spiele, 1 Keyboard, 2 Nintendo64-Controller (alles neuwertig), PS2 Memory Card für 1000 Euro VB. Tel. 08551/96400

Tony Hawk's Pro Skater3, Devil May Cry, World Rally Championship, Silent Hill2. Suche Deus Ex, biete dafür Virtua Fighter4. Verkaufe Action-Spiele und DVD: Best of TV total, Road Trio. Tel. 08431/2810

PS2: Zone of Enders 25 Euro, Jak & Daxter 35 Euro, Baldur's Gate Dark Alliance 35 Euro, Crazy Taxi 25 Euro, NHL2002 35 Euro, Splashdown 30 Euro, Twisted Metal Black 30 Euro, Star Wars Starfighter 25 Euro, Star Wars Jedi Starfighter 30 Euro. SMS: 0163/2171988

Playstation (alt) mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, 1 Lenkrad mit Gaspedal, 35 original Playstation-Spielen, 5 Demos, Tomb Raider4-Lösungsbuch, 9 Playstation-Hefte, darunter Cheats 400 Euro. Tel. 03741/471148

Lenkrad Gamester Dual Force, Dune2000, Fußball Live, Final Fantasy7+8. Tel. 0174/2069339

XBOX

Verkaufe **Xbox mit 5 Spielen** (Halo, Dead or Alive3, Project Gotham Racing, Rallisport Challenge, Genma Onimusha) und 3 Controllern, alles nur 500 Euro. Tel. 0160/6688157

EXOTEN/OLDIES

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole + 32 Module** + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Habe z.B. Metal Slug1-3& X, King of Fighters94-2000, Samurai Shodown1-4, Alien Storm usw., weiteres auf Anfrage. Tel. 08431/41991, 0170/3691231

MAK mit 7 Spielen: Habe Final Fight, Metamorphic Force, Mystic Warriors, Pocket Gal2, Sunset Riders, Violent Storm, 1 CPS2-Board, 1 MVS-Board + Robo Army, für alles zusammen 500 Euro. Tel. 05362/61518

Horrorspiel 5th Anniversary Special, der absolute Hammer, super selten. Preis VB. Tel. 0335/5005739

Ca. **90 Spiele für Mega Drive**, 30 für Saturn und einige für Mega-CD + Playstation, z.b. Warsong, Undead Line, Shining Force-Serie (Mega Drive), Panzer Dragoon Saga, Iron Storm (Saturn), Vandal Hearts1+2 (Playstation). Viele Raritäten aber auch anderes. Tel. 0171/7978105, 05952/903729

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou. Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: mayertimo@web.de

SONSTIGES

Verkaufe Spiele für NES, Super Nintendo, Nintendo64, Game Boy, Playstation und PS2. Alle mit Hülle und Anleitung. Preis je nach Spiel 5-20 Euro. Tel. 06241/56799

Dreamcast: Virtua Tennis 15 Euro, Racing Simulation2 5 Euro, Sydney2000 7 Euro, Worms 8 Euro, Disneys Dinosaurier 7 Euro, Outtrigger 22 Euro, F1 6 Euro, Soul Reaver 11 Euro, Bangai-O 4 Euro u.a. Gameboy Advance: Boxing Fever 20 Euro, Doom 26 Euro u.a. Tel. 07143/841375 (ab 19 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname ______ *Straße, Nr.* ______ *PLZ, Ort* ______

Ort ______ *Datum* ______ *Unterschrift* ______ BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.



Nachbestellen

NEU: Jetzt 4 Hefte nachbestellen und 2 Euro sparen

MAN!AC T-Shirt

Beste HANES-Markenqualität
Größe L oder XL
18 Euro

Bestelladresse: Cybermedia GmbH, Bestell-Service, Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Bestell-Coupon

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN ARTIKEL! DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH IN BAR, BRIEFMARKEN ODER SCHECK BEI.

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

DATUM UNTERSCHRIFT

Das MAN!AC T-Shirt

Schwarz, Marke Hanes, 100% Baumwolle
Grösse (bitte ankreuzen): ◯ L ◯ XL
18 Euro

FÜR DEINE T-SHIRT BESTELLUNG IST AUCH ZAHLUNG PER BANKEINZUG MÖGLICH.

KREDITINSTITUT

KONTO BLZ

Schickt mir diese Ausgaben

7/96	9/96	3/97	9/97	10/97	10/98	11/98	5/99	7/99	1/00
2/00	3/00	4/00	7/00	8/00	9/00	10/00	11/00	12/00	2/01
3/01	4/01	5/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01
1/02	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02	8/02			

NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND LEIDER VERGRIFFEN

pro Heft 3 Euro

bar oder in Briefmarken
4 Hefte 10 Euro



Das Abo

Mit 34 Euro bist du dabei:
Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten – und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis für 12 Ausgaben.

Coupon bitte einsenden an:
pan-adress, MAN!AC Abo,
Postfach 1410, 82143 Planegg

Oder telefonisch: 089/65709227
Oder im Internet: www.maniac.de

JA *ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 34 Euro** (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, Postfach 1410, 82143 Planegg.*

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Meine Bankverbindung, wenn ich Abbuchung wünsche:

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

UNTER ALLEN ABONENNTEN VERLOSEN WIR JEDEN MONAT EIN AKTUELLES SPIEL NACH WAHL.
Rechtsweg ist ausgeschlossen

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Glaubwürdig?

Das Editorial sowie den Artikel "Kampf ums Kinderzimmer" der aktuellen Ausgabe kann ich (fast) ohne Einschränkungen unterschreiben. Allerdings untergrabt Ihr Eure diesbezügliche Glaubwürdigkeit mit Schlagworten wie 'Blutiger geht's nicht' auf der Titelseite der Ausgabe 6/2002. Das lädt Videospielegegner doch regelrecht dazu ein, den Spielen die Schuld für Gewalttaten zu geben.

Andreas Strothmann, Aachen

Zustimmung, dieser Titeltext war schon vor Erfurt fragwürdig und wurde durch die ganzen Geschehnisse nicht gerade brillanter. Auch wir müssen sicher bei unserer Wortwahl umdenken, allerdings nicht, um durch politische Korrektheit Populisten ihre Argumentationshilfen zu entziehen. Durch solche Schlagzeilen aber entsteht der Eindruck, wir würden Titel wie "Resident Evil" auf die Eigenschaft 'Liter Blut je Spielminute' reduzieren. Und dass es darum gar nicht geht, ist zwar Euch klar, nicht aber dem 'Normalbürger', der mit Videospielen nichts am Hut hat und dem wir so einen vollkommen falschen Eindruck unseres Hobbys vermitteln.

Spiele-Toleranz

Ich schreib' Euch, weil ich Euch sagen will, dass mir Eure neueste Ausgabe sehr gut gefallen hat. Besonders der Bericht 'Videospiele – die Saat der Gewalt?' war wirklich gelungen. Es wurde auch langsam mal Zeit, dass jemand seriös über das Thema geschrieben hat. Auch das Editorial war gut geschrieben. Ihr habt das ausgesprochen, was Tausende von Spielern denken. Schade nur, dass von den 'normalen' Leuten, die keine Videospiele zocken, Euer Heft niemand liest. Denn sonst würden sie wahrscheinlich etwas toleranter durchs Leben gehen. Ihr solltet außerdem öfter mal einen Bericht über Indizierung & Co. machen, denn dann bekommt man endlich mal wieder mit, was man so alles an coolen Titeln verpasst. Dass es "(indiziert)" für PS2 gibt, wusste ich gar nicht.

Themenwechsel: Ihr habt doch in Euren News geschrieben, dass in Europa 8,8 Millionen PS2 verkauft wurden (Japan 9,9 Millionen). Da kann ich echt nicht verstehen, warum uns die Japaner immer noch so schlecht behandeln, als ob sie an uns nichts verdienen würden. Siehe PAL-Anpassung und Lokalisierung von Titeln wie "Final Fantasy 10", "Onimusha" usw. Und dass bei uns im Jahre 2002 immer noch keine Titel wie "Arc the Lad" und "Tactics Ogre" (GBA) erscheinen, finde ich auch voll die Verarschung. Wenn ich mir eine Konsole kaufe, dann darf ich doch wohl auch erwarten, dass alle Top-Titel in Deutschland veröffentlicht werden. Schließlich verdienen die japanischen Konzerne an uns doch auch ganz gut. Ich finde, dass die europäischen Niederlassungen von Nintendo, Square usw. endlich mal bisschen mehr Druck auf Japan machen sollten – habe nämlich keine Lust, ewig auf geniale RPGs und Taktikspiele zu verzichten.

Raffael, via E-mail

Es ist nicht unsere Intention, den Jugendschutz in Frage zu stellen oder durch einen als BPjM-Report getarnten Artikel für jugendgefährdende Produkte Werbung zu machen. Bei diesem Thema sollten vielleicht auch mal die Spieler selbst ein bisschen 'toleranter' sein, und anerkennen, dass es Titel gibt, die in den Händen von Kindern nichts zu suchen haben, und denen wir aus gutem Grund keine seitenlangen Previews und Tests widmen können (bzw. wollen). Allerdings ist das jetzt keine Aussage unsererseits über die Sinnhaftigkeit und Logik der deutschen Indizierungspraxis...

Zu der PAL- und Veröffentlichungspolitik der japanischen Hersteller: Es ist eine irrige Annahme, dass die europäischen Töchter die Macht hätten, Druck auf ihre Mutterhäuser auszuüben. Was die Publisher interessiert sind Verkaufszahlen – stimmen die, dann bringt man auch mal Nischenprodukte oder investiert in eine Lokalisierung. Dass Europa trotz 8,8 Millionen PS2 eine untergeordnete Rolle spielt, liegt z.B. daran, dass die EU kein einheitlicher Markt ist. Allein in fünf Sprachen muss ein Spiel übersetzt werden, um den Großteil der Europäer zufrieden zu stellen. Warum aber bei Titeln wie "FF 10" oder "Onimusha" derart geschludert wurde, ist wirklich unverständlich – vielleicht, weil sich die Käufer viel gefallen und ihre Kritik (siehe auch nächsten Brief) nicht geballt den Verantwortlichen zukommen lassen.

Square-Skandal

Ich würde diesen Brief nicht schreiben, wenn es nicht ein riesiger Skandal wäre – die Schweinerei von Squaresoft ist unverzeilich.

Zu guten alten PSone-Zeiten gab es viele super Titel von Square z.B. die "Final Fantasy"-Reihe, "Parasite Eve 2" und nicht zu vergessen das Superspiel "Vagrant Story". Soweit korrekt, ich dachte mir, die PS2-Spiele werden dann vom Thron nicht mehr herrunter kommen. Es fing mit "The Bouncer" an. Ein kurzzeitiger Prügelspaß von drei bis vier Stunden Spieldauer, für 60 Euro. Diese Blamage von Squaresoft war wie weggeblasen, als ich erste Bilder von "Final Fantasy 10" sah. Nicht nur gute Grafik, sondern auch Spielspaß bis zu 70 Stunden. Doch wir in Deutschland sind wieder mal die angearschten, keine deutsche Sprachausgabe, obwohl es versprochen wurde. Zwei fette Balken, die "Devil May Cry" Konkurrenz machen, plus ein dünner Streifen am rechten Rand, und nicht zu vergessen die Ruckelattacken während der Zwischensequenzen und der Kampfszenen. Als Entschuldigung von Square ist zu hören, es wäre nicht genügend freier Platz auf der DVD. Zu dieser Aussage könnte ich mich tot lachen. Nun frage ich mich, worauf haben wir neun Monate gewartet? Auf ein verstümmeltes Meisterwerk oder auf eine Bonus-DVD, die fünf Euro extra kostet?

Michael Schaller, Germering

Hinkender Vergleich

Erst einmal ein Dankeschön an Euren Aboversand, dass bei mir in den letzten acht Jahren keine Ausgabe zu spät gekommen ist. Dann ein Dankeschön an Euch für die Inhalte der Ausgaben. (...) Einige kleine Kritikpunkte finde ich jedoch auch. So sagt mir der Comic bei den Leserbriefen inhaltlich nicht zu, er ist einfach in der Regel unlustig, bzw. mit zu plattem Humor. Die Tagebücher von Big Blue Box sind um einiges unterhaltsamer.(...)

Nun zur aktuellen Ausgabe: Die Features waren wirklich informativ und interessant, nur mit der 'Next Generation Deluxe'-Tabelle auf Seite 34 kann ich wenig anfangen. Wozu benötigt man für eine hochwertige, zukunftsfähige Ausstattung eines Videospielsystems einen DVD-Player? Ich kann verstehen, dass Ihr die Breitband-Fähigkeit mit einbezieht, wenn man in Zukunft online spielen möchte, aber der Kauf eines Stand-Alone-DVD-Players zum Gamecube ist für das Spielen absolut irrelevant (na gut, es sei denn, man holt sich die "Dragon's Lair"-DVDs). Zudem sollte die Austattung hochwertig sein, beim PS2-DVD-Player verlange ich daher RGB-Fähigkeit. Wenn Ihr schon die DVD-Player-Eigenschaft bei einer Spielkonsole für relevant erachtet, so müsstet Ihr auf jeden Fall auch die Festplatten miteinbeziehen. Denn eine Festplatte lässt sich im Gegensatz zum DVD-Player auch für Spiele einsetzen. Bei der Xbox gibt es die Festplatte ja schon im Grundgerät, die der PS2 müsste man nachrüsten und beim Gamecube müsste man sich nach Eurer Logik mangels Festplatte von Nintendo einen PC dazukaufen.

Ich möchte damit nicht einen neuen Kampf der Konsolen in der Art 'Meine ist besser als Deine' vom Zaun brechen (auch wenn ich vom Gamecube dank kurzer Ladezeiten und RGB-Shift im Optionsmenü positiv überrascht bin und meine diversen Konsolen eh besser sind als alle anderen, weil ich mit ihnen spielen kann), nur halte ich den Vergleich auf Seite 34 für nicht sachgerecht.

Zum Thema Bildschirmfotos: Tom Lukaß bemängelt die Bildschirmfotos in der MAN!AC nicht ganz zu unrecht. Auch wenn in der aktuellen Ausgabe die meisten Bilder qualitativ recht gut sind, fallen auch mir häufiger Unschärfen auf. Als Beispiel möchte ich die 4/2002 nehmen. Dort erkennt man bei den 2D-Spielen bei einfarbigen Flächen am deutlichsten, dass die Bildqualität nicht super ist. So ist bei "Super Mario Advance 2" (S. 123) um

Mario und Yoshi und die Plattformen ein unschönes Gekruschel zu sehen, wie es auch bei ”Final Fantasy 6” (S. 112) bei dem rechten oberen Bild bei den weißen Flächen zu erkennen ist. Ich nehme an, dass diese Fehler bei den bunteren 3D-Spielen zu einer gewissen Unschärfe führen können. Die Bildschirmfotos von ”Virtua Fighter 4” (Seiten 16 und 17) waren wohl ein unschöner Ausrutscher, man konnte noch nicht einmal die Kämpfernamen lesen.
In Erinnerung ist mir noch die Import(p)review von ”Halo”, wo die Bildschirmfotos auch sehr unschön waren. Ich hatte zuerst Bilder in der Gamestar zu dem Spiel gesehen (hervorragende Qualität, gute Motive), und war von der schlechten Qualität in Eurer Zeitschrift enttäuscht.
In der aktuellen Ausgabe hingegen finde ich einige Bildschirmfotos gut gelungen, so bei ”Primal” und ”Blinx”. Aber verbessern könnt Ihr die Bildschirmfotos und Eure Zeitschrift sicherlich immer noch ein bisschen. (...)
Macht weiter so, bleibt nicht in der Entwicklung stehen.

Benjamin Herzog, Oelixdorf

Es stimmt natürlich, dass das Vorhandensein eines DVD-Players für reinen Spielgenuss absolut irrelevant ist. Nichtsdestotrotz muss man einen Weg finden, die Ausstattung von PS2, Xbox und Gamecube irgendwie zu vergleichen – das haben wir in der kleinen Tabelle versucht. Im Gegensatz zum offensichtlichen und im Geldwert messbaren Nutzen eines DVD-Players, hält sich aber die finanzielle Bedeutung einer Konsolen-Festplatte (bis auf die Einsparung diverser Memory-Cards, was in der Tabelle beachtet wurde) auch in der näheren Zukunft noch in Grenzen.
Zu der Bilderqualität: Dass ”Super Mario Advance 2” oder ”FF 6” auf großen Bildern ‘pixeln’, hängt natürlich mit der Auflösung der Spiele und nicht mit der Technik des Bildschirmfotos-Schießen zusammen. Bei Xbox, Gamecube und PS2 ist es dagegen wirklich schwierig, hochwertige Bilder abzugreifen – da wir aber nach Möglichkeit nicht auf vorgefertigte (und oftmals geschönte) Screenshots von Presse-CDs zurückgreifen wollen, investieren wir hier viel Zeit und Mühe. Dass das Ergebnis nicht immer zufriedenstellend ist, bedauern wir – wir arbeiten an dieser Thematik ebenso wie an der Weiterentwicklung der MAN!AC selbst.

Neo Geo?

Ich lese Euer Heft seit den Anfängen, aber eine Sache hat mich schon immer gestört: Das Fehlen von Neo-Geo-Tests. Wenn Ihr wirklich ein Multiformat-Magazin sein wollt, wäre es doch angebracht, zumindest den Perlen wie baldigst ”Metal Slug 4” oder auch ”King of Fighters 2001” ein Review zu gönnen.
Wenn's für einen Test nicht reicht, so könntet Ihr wenigstens ein kleines Special über die immer noch erscheinenden Neo-Geo-Spiele machen.

Dominik Spira, via E-mail

Sieht man Spieletests als ‘Kaufberatung’, sind reguläre Reviews von Neo-Geo-Modulen sicherlich fehl am Platze – limitierte Auflage und enorm hohe Preise machen diese mittlerweile zu Sammler-Items (ohne jetzt ihren spielerischen Gehalt schmälern zu wollen). Dass wir trotzdem dem Neo Geo und immer noch erscheinenden Perlen Beachtung schenken sollten, stimmt. Und so freuen wir uns, Euch das – seit langem versprochene – Neo-Geo-Special samt einem Blick auf die neuen Titel defintiv für die kommende Ausgabe ankündigen zu dürfen.

DVD-Probleme

Ich bin PS2-Besitzer der ersten Stunde und eigentlich bis vor kurzem ja ganz zufrieden mit ihr, wenn da nicht seit einiger Zeit ein Problem wäre, das ich (obwohl ich nach acht Jahren intensivem MAN!AC- und Konsolenkonsum auch kein Greenhorn mehr bin) nicht ganz verstehe. Ich hab für meine PS2 19 Spiele und 18 davon funktionieren auch einwandfrei, wäre da nicht ”Gran Turismo 3” (Platinum). Mit diesem Spiel hat die Konsole irgendein Problem, denn es läuft einfach nicht bzw. früher nur gelegentlich und jetzt gar nicht mehr (hab's schon zweimal umgetauscht und immer dasselbe). Die DVD hat keinen einzigen Kratzer. Zu allem Übel hat meine PS2 jetzt auch noch Probleme mit DVD-Videos (”M-I 2” lief vorher einwandfrei und jetzt überhaupt nicht mehr und der kürzlich von mir erworbene Film ”Blow” will überhaupt nicht). Aber wie schon gesagt: bei allen anderen Filmen und Spielen gibt's überhaupt kein Problem. Ich werde einfach nicht schlau draus und wär dankbar wenn Ihr eine eventuelle Lösung im Heft abdruckt, denn ich kann mir nicht vorstellen, dass das nur bei mir vorkommt (wie gesagt, PS2 erster Stunde). Wäre ein DVD-Software-Update sinnvoll? Und gibt's eigentlich ein PS2-Treiber/-Software-Update?

Thomas, Graz

Das einzige Update für den DVD-Treiber kam bislang mit der Fernbedienung – durch die Auffrischung der Software konnte man z.B. neue Optionen wie direkte Kapitelwahl nutzen. Ein allein auf CD erhältliches Treiber-Update gibt es nicht. Die Ursache Deiner Probleme ist allerdings höchstwahrscheinlich sowieso nicht auf die Software, sondern auf die Hardware zurückführbar. Unsere Tipps: Probiere Deine Problemfälle auf einer anderen PS2 (idealerweise aus der ersten Baureihe) aus. Sollte wirklich bloß Deine PS2 diese Macken zeigen, musst Du in den sauren Apfel beißen und das Gerät zur Reparatur geben – oder bei bestimmten Scheiben verzicht üben (respektive versuchen, Dein Platinum-”GT 3” mit jemand gegen die Ur-Fassung zu tauschen). Aber vielleicht gibt's ja noch andere Leser mit ähnlichen Erfahrungen – meldet Euch!

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Die Import-Veröffentlichungsliste in der letzten Ausgabe (S. 48) war mit den falschen Monaten gekennzeichnet. Statt ‘Mai’ waren die Juni-Termine gemeint, statt ‘Juni’ entsprechend die Titel, die im Juli erscheinen. Wir bedauern etwaige Verwirrung bei den Import-Freunden.
UPDATE: Namcos mittelprächtiges ”Alpine Racer 3” (Importtest in MAN!AC 7/2002) erscheint nun doch bei uns – unter dem Tarnnamen ”Downhill Racer”.
MEA CULPA: Da hat ein Redakteur beim ”Klonoa Beach Volley”-Test der letzten Ausgabe wiedermal seine Lebensfremdheit bewiesen. Mittlerweile punktet man auch beim ‘normalen’ Volleyball, ohne Aufschlag gehabt zu haben. Danke dem aufmerksamen Leser und eine Runde Scham für Ulrich.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us)
Freie Mitarbeiter: David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Thorsten Küchler (tk)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: ”Zelda” © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (2,50 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon auf Seite 99.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

GBA-Display: Es werde Licht

Der Game Boy Advance braucht Tageslicht oder eine helle Lampe, denn sein 'Reflective LCD' besitzt keine eigene Beleuchtung. Jetzt könnt Ihr nachrüsten: Das Umbauset 'Afterburner' spendiert dem Handheld eine Lampe, die das LCD gleichmäßig und ohne Spiegelung beleuchtet. Der 'Afterburner' zieht den Strom aus dem GBA und ist sparsamer als externe Bildschirmlampen, die Ihr in den Link-Port stöpselt: Gewöhnliche Batterien halten neun Stunden. Beachtet, dass Euch der Umbau die Herstellergarantie kostet.



Darauf haben Game-Boy-Spieler gewartet: Der 'Afterburner'-Umbau sorgt für ein optimales Bild – egal ob am Tag oder mitten in der Nacht.

KNOW HOW



Die Lampe: Eine Scheibe verteilt das Licht der Diode an der Unterseite über den Bildschirm.

Der Umbau: Das 'Afterburner'-Set enthält alle nötigen Bauteile und Kabel. Neben Lötkolben, Messer und Feile braucht Ihr einen Schraubenzieher zum Öffnen des GBA-Gehäuses. Dieses spezielle Werkzeug kostet im Fachhandel fünf Euro, Ihr könnt die Schrauben auch mit einem feinen Schlitzschraubenzieher lösen – dabei werden sie aber beschädigt, ersetzt sie durch normale Schrauben. Zudem benötigt Ihr einen feinen Kreuzschraubenzieher für die Schrauben im GBA.

Nehmt Euch drei bis vier Stunden Zeit, denn trotz englischer Anleitung und anschaulicher Skizzen erfordert die Installation viel Geduld und Fingerspitzengefühl. Ihr öffnet den Game Boy, baut die Hauptplatine aus und legt das Leuchtglas zwischen LCD und Frontscheibe. Damit die Leuchte passt, feilt Ihr am Gehäuse. Danach verbindet Ihr mit zwei Kabeln Leuchtscheibe und Platine. Wer seine Lampe mit Dimmer oder Schalter ausrüsten will, der produziert mit Messer bzw. Feile einen Schlitz im Game-Boy-Gehäuse.

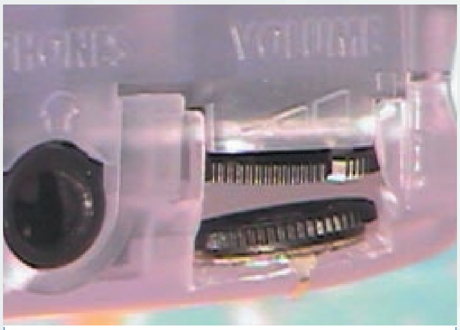


Einfache Lötarbeit: Mit zwei Kabeln verbindet Ihr die Lampe mit der Hauptplatine.

Knifflig ist der Zusammenbau: Um Spiegelungen zu vermeiden, müsst Ihr das LCD mit einer Folie bekleben. Dabei dürfen sich keine Luftbläschen bilden, sonst stören später helle Flecken im Bild. Ihr habt nur einen Versuch: Wenn Ihr doch Blasen fabriziert, ist der Umbau gelaufen – laut dem Hersteller (www.tritonlabs.com) soll man diese Folie bald nachbestellen können.

Auch Fingerpatzer und Staub machen Euch zu schaffen: Im ersten Augenblick könnt Ihr die Verunreinigungen kaum erkennen, schaltet Ihr aber später die Lampe ein, stechen sie grell ins Auge. Wir mussten das Handheld vier Mal auseinandernehmen und mit Staubpinsel, Wattestäbchen und Fettlöser putzen, bis der GBA eine optimale Optik lieferte.

Fazit: Der 'Afterburner' ist die beste LCD-Beleuchtung für den Game Boy, Ihr könnt jeden Pixel deutlich erkennen und zockt problemlos düstere Spiele wie "Castlevania" oder "Pitfall". Schalter bzw. Drehregler braucht Ihr nicht, denn bei voller Leuchtkraft zaubert der 'Afterburner' in jeder Situation ein tadelloses Bild: Habt Ihr Euch an die Lampe gewöhnt, werdet Ihr sie nicht mehr ausschalten. Der 'Afterburner' kostet bei www.hongkongfun.de 50 Euro. Wer sich den Umbau nicht zutraut, lässt sein Handheld von einem Experten wie www.wolfsoft.de modifizieren (80 Euro) oder kauft ein neues Gerät mit eingebautem Nachbrenner (170 Euro). *rp*



Schalter oder, wie hier, einen Dimmer installiert Ihr unter dem Lautstärkeregler.

Günstige Pad-Adapter



RECYCLING: Flame verkauft Adapter, die Playstation-Pads, -Arcadesticks und -Lenkräder mit anderen Konsolen kompatibel machen – sogar die Rüttelfunktion wird unterstützt. Der 'Advanced Controller Adapter' für Gamecube (links) ist baugleich mit der Importkonkurrenz, die wir in MAN!AC 5/2002 vorstellten, kostet aber nur 20 Euro. Im Vergleich zu anderen Adaptern spart Ihr fünf bis zehn Euro.

MIT NETZTEIL: Der 'Advanced Controller Adapter' (rechts) für die Xbox besitzt zwei Slots für Memcards, Headset und zukünftige Erweiterungen – die Konkurrenz bietet nur einen Slot. Das 220V-Netzteil (für den Rumble-Effekt) liegt dem Adapter für 30 Euro bei. Im Vergleich zur 'XJoyBox' spart Ihr zehn Euro.



LAST RESORT

NHL HITZ 20-02

Feineinstellungen: Auch in der Gamecube-Fassung der hitzigen Hockey-Hatz könnt Ihr wieder jede Menge Cheats ausprobieren. Alle Tastenfolgen benutzt Ihr vor einem Spiel im 'Match Up'-Bildschirm.

Spieler mit großem Kopf
B B →
Spieler mit Riesenkopf
B B B →
Team mit großen Köpfen
B B Y Y ←
Team mit Riesenköpfen
B B B Y Y Y ←
Keine Zuschauer
B B Y →
Flipper-Spielfeld
B B B B Y Y X X X →
Schussgeschwindigkeit anzeigen
B X ↑
`Hot Spot´ des Teams einblenden
B B X ↑
Keine angetäuschten Schüsse
B B B B Y Y X X X X ↓
Puck fliegt nicht ins Aus
B Y X ↓
Großer Puck
B Y Y X ↑
Riesenpuck
B B B Y Y X ↑
Bulldozer-Puck
B B Y X X ←
Tennisball
B Y Y Y X X ↓
Schnee-Modus
B Y Y X ←
Regen-Modus
B Y Y Y Y X ←
Domino-Effekt
Y X X →
Turbo-Boost
X X ↑
Unendlich Turbo
B B B B Y X X X ↑
Hockey-Ball
B Y Y Y X X X ←
Mehr Zeit zur Code-Eingabe
Y ↓

THE SCORPION KING

Als Cassandra spielen: Auch wenn sich die Kampfkunst-Einlagen der asiatischen Augurin im Film eher in Grenzen halten, könnt Ihr im Spiel ihren wohlgeformten Körper – zusätzlich ausgestattet mit allen Runen – gegen den Feind werfen. Benutzt einfach die unten aufgelisteten Namen als Passwörter.

Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus

Levelanwahl: Das Passwortsystem des Spiels ist flexibel und arbeitet nicht nur mit Namen. Wenn Ihr diese Farbkombination anwendet, ermöglicht Euch das Programm eine freie Levelanwahl.

Blau, Grün, Grün, Blau

MOTO GP

Perfekte Einstellung: Um auch die härteste Saison siegreich beenden zu können, solltet Ihr Euch unbedingt das Motorrad-Modell '#2' sichern. Die 'Nummer Zwei' bekommt Ihr, wenn Ihr alle Challenges besteht, die mit einer Fotokarte gekennzeichnet sind. Wenn Ihr das exklusive Gefährt ergattert habt, müsst Ihr noch die Rundenanzahl sämtlicher Rennen, die Ihr zu gewinnen gedenkt, auf zwei stellen. Um leichtes Spiel mit Euren Gegnern zu haben, stellt Ihr Eure Maschine jetzt wie folgt ein:

Übersetzung: 2x
Bremsen: Maximum
Lenkung: Maximum
Beschleunigung: Maximum

F1 2002

Lohn der Mühen: Das amüsante Arcade-F1-Rennspiel motiviert mit unterschiedlichen Belohnungen, die Ihr nach dem Bestehen ungezählter Aufgaben einsacken dürft. Im EA-Kartenbildschirm des Spiels könnt Ihr selbst entscheiden, ob Ihr der Motivation folgen und sämtliche 'EA Cards' selbst freispielen sollt, oder ob Ihr die gesamten Sätze per Cheat freischalten wollt.

Bronze-Karten:
L2 L1 R2 L1 L2
R2 L2 R1 L1 R2
Silber-Karten:
R1 L1 L2 L2 R1
L1 L1 R2 L2 L1
Gold-Karten:
L2 L2 R1 L1 R2
L2 L1 R1 R2
Alle Strecken im schnellen Rennen
→ ← L2 R2 L2 R2 L2 ← ← →

KLONOA

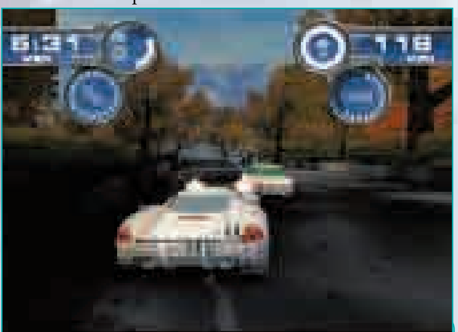
Gesundheitsfördernd: Um Eure begrenzte Lebenszahl nicht zu schnell gen Null zu bringen, solltet Ihr folgenden Trick anwenden, wenn Ihr nur noch ein Gesundheits-Symbol übrig habt: Geht mit **Start** ins Options-Menü und wählt dort die Option 'Retry' aus. Vom letzten durchschrittenen Tor aus dürft Ihr jetzt weitermachen. Ihr habt zwar noch die gleiche Anzahl an Leben wie vor dem Trick, allerdings ist Eure Gesundheitsanzeige wieder komplett gefüllt.

SPY HUNTER

Mein Name ist Bond! Der größte Agent aller Zeiten wird Euch in "Spy Hunter" zwar nicht viel weiterhelfen, dafür aber die Codes aus der folgenden Liste, die Ihr als Spielernamen am Anfang einer neuen Runde eingeben müsst. Je ein feiner Cheat-Effekt ist die Entschädung für die mitunter komisch klingenden Bezeichnungen.

Konzept-Zeichnungen ansehen
SCW823
˝Spy Hunter˝-Videosequenz
GUNN
Testanimation-Videosequenz
WWS413
`Making of´-Videosequenz
MAKING
`Your Disease´-Videosequenz
SALIVA
˝Spy Hunter˝-Konzeptzeichnungen-Videosequenz
SHAWN
Frühe Videotest-Animation
WOODY
˝Spy Hunter˝-Minispiel
OGSPY

Andere Cheats könnt Ihr Euch durch klassisches Freispielen verdienen. Dazu müsst Ihr strenge Zeitvorgaben einhalten. Sie werden anschließend unter 'Optionen' im 'Cheat Grid' aktiviert.



Schade! Neben den vielen Videosequenzen hätte Midway ruhig auch einen Cheat zur Klärung der diffusen Lichtverhältnisse einbauen können!

PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

Besser als Spinat: Alle Cheats der folgenden Liste werden im Spielverlauf eingegeben. Während der Eingabe müssen die **L+R**-Tasten gehalten werden.

Katarina ist unverwundbar
A Y linken A-Stick klicken B rechten A-Stick klicken ↓ rechten A-Stick klicken weiß schwarz X
Die `Wind Dancer´ ist unverwundbar
↓ B Weiß A rechten A-Stick klicken Schwarz X rechten A-Stick klicken Y linken A-Stick klicken
Schätze anzeigen
rechten A-Stick klicken A B linken A-Stick klicken Y Weiß ↓ linken A-Stick klicken Schwarz B Linken A-Stick klicken

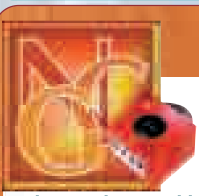
Kostüme: Haltet die **L+R**-Tasten und gebt zuerst den folgenden Cheat ein. Eine kurze Melodie bestätigt die korrekte Eingabe.

Linken A-Stick klicken ↓ ↑

Nun könnt Ihr mit dem rechten Analogstick die angezeigten Ziffern manipulieren. Folgt der Liste, um Kostüme für Kat zu bekommen. Experimentiert ein bisschen für weitere Outfits.

Schwarzer Bart in Schwarz
0000:0001
Rotes Haar mit orange-farbenem Bikini
0000:0010
Blaues Haar mit orange-farbenem Bikini
0000:0011
Beiges Haar mit orange-farbenem Bikini
0000:0100
Blond mit orange-farbenem Bikini
0000:0101
Blond mit rosa Bikini
0000:0110
Violettes Haar mit silbernem Catsuit
0000:1011
Rotes Haar, schwarzer Bikini, schwarze Strapse
0000:1000

Pikmin



Unverwundbarkeit: Captain Olimar muss sich immer wieder mit der unliebsamen Fauna des "Pikmin"-Planeten herumschlagen. Ein einfacher, aber extrem effektiver Trick bietet optimalen Schutz gegen jede Form des Angriffs: Drückt ↓ auf dem Digi-Pad und Olimar wirft sich auf den Boden. In dieser Stellung kann den Weltraum-Robinson praktisch nichts verletzten.

Feuerwerk: Ein weiterer lustiger Effekt des Herumlungerns: Wenn sich vier Pikmin, die zu Transportaufgaben abgestellt wurden, in der Nähe aufhalten, schleppen sie den Captain zur nächsten Zwiebelbasis und werfen ihn hinein. Spieltechnisch hat das zwar keinen Nutzen, aber es gibt ein hübsches Feuerwerk.

Schutzmann: Auch zum Schutz der Pikmin könnt Ihr die 'Hinlegen'-Taktik einsetzen. Wenn diese bei der Arbeit attackiert werden, schmeißt Ihr Euch vor das Monster und blockt so den Angriff.

Herausforderung: Wenn Euch der normale Spiel-Modus einmal langweilt, könnt Ihr Euch in der Challenge-Variante versuchen. Der ist nur etwas für Sammel-Fanatiker. Der Modus wird automatisch freigeschaltet, sobald Ihr das Spiel zum ersten Mal sichert. Ihr könnt hier vorher gelöste Szenarien nochmals betreten und einen ganzen Tag lang nur Pikmins sammeln. Die erreichte Anzahl ergibt dann einen Highscore.

Dauerfeuer: Diese Technik könnt Ihr gut gegen Obermotze wie Imperator Bulbax gebrauchen. Hämmert ununterbrochen auf den **A**-Knopf und benutzt gleichzeitig den **C-Stick**, um die Pikmin um Olimar herum schwärmen zu lassen. Jetzt hat Olimar bei jedem Knopfdruck einen wurffertigen Pikmin zur Hand und schleudert ihn gen Feind. Eine andere Taktik zur Gegnerbekämpfung, die Eure Pikmin schont, ist ein Soloangriff mit Olimar. Schlagt mit dem Captain einen Feind, lauft um ihn herum und schlagt von hinten zu. Greift das nächste Mal wieder von vorne an und so weiter.

SPIDER-MAN

Cheats im Netz: Für das aktuelle Abenteuer des Wandkrabblers, ordentlich gehypt durch den neuen Kinofilm, gibt es erwartungsgemäß eine Menge Codes. Gebt die Wörter im Cheat-Menü des Spiels ein, um die beschriebene Wirkung zu erzielen. Zweimalige Eingabe schaltet den Cheat wieder ab. Die hier aufgelisteten Codes sollten übrigens auch für die Gamecube- und Xbox-Versionen der Spinnerei gelten.

`All in One´-Cheat
ARACHNID
Unendlich Netzflüssigkeit
ORGANICWEBBING
Alle Kombos
KOALA
Level-Anwahl
IMIARMAS
Level-Skip
ROMITAS
Bonus-Training-Levels
HEADEXPLODY
Als Mary Jane spielen
GIRLNEXTDOOR
Als Schocker spielen
HERMANSCHULTZ
Als Wissenschaftler spielen
SERUM
Als Polizist spielen
REALHERO
Als Captain Stacey spielen
CAPTAINSTACEY
Als Schläger spielen
KNUCKLES
Als Prügelknabe spielen
STICKYRICE
Als Wüstling spielen
THUGSRUS
Als Goblin spielen
FREAKOUT
Als kleiner Spider-Man spielen
SPIDERBYTE
Attacken im Matrix-Style
DODGETHIS
Wasserköpfe und Quadratlatschen
GOESTOYOURHEAD
Große Gegnerköpfe
JOELSPEANUTS
Ego-Perspektive
UNDERTHEMASK
Supergleiter
CHILLOUT

Als Green Goblin spielen: Wenn Ihr das Spiel auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchzockt, bekommt Ihr zusätzliche Kostüme. Der einfache Modus bringt Euch Peters lächerliches Wrestling-Leibchen, der mittlere das 'Alex Ross'-Outfit. Richtig interessant wird es nach dem harten Schwierigkeitsgrad. Brecht hier die Video-Sequenz ab, um flott an das Kostüm des grünen Kobolds zu kommen. Schneller als Durchspielen geht natürlich die Levelanwahl und der Levelskip-Cheats aus unserer Liste weiter oben. Der Green Goblin kommt mit Bomben, Gleiter und einem mächtigen Energiepolster. Die Story verändert sich, wenn Ihr das Spiel noch einmal mit dem Kobold durchzockt.

ESPN NBA 2NIGHT 2002

XXL-Cheats: Für groß geratene Basketball-Hünen ist die Cheat-Eingabe von Konamis aktueller PS2-Korblegerei geeignet. Sämtliche Tricksereien müssen nämlich in Großschrift eingegeben werden. Um die Cheats zu kombinieren, tippt Ihr mehrere hintereinander ein.

Erhöhte Trefferquote
EXCELLENT
Besseres Spielende
ABILITYBONUS
Basketball-Köpfe
BALLHEAD
Große Köpfe
BIGHEAD
Große Hände
BIGHAND
Große Füße
BIGFOOT
Flache Spieler
PANCAKE
Kleine Spieler
MINIMINI
Einfache Dunkings
DUNKERS
Kein Kunstlicht
DARKNESS
Keine Zuschauer
NOSPECTATOR
Unsichtbarkeit
INVISIBLE
Ballspuren anzeigen
BEFOREIMAGE

CEL DAMAGE

Cheat-Modus: Um die Tricks für das weniger als mittelprächtige "Cel Damage" zum Laufen zu bringen, wählt Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm die Funktion 'Load' an und gebt einen der folgenden Namen ein.

Alle Modi, Fahrzeuge und Strecken
FATHEAD
Unverwundbarkeit
CODY
Plastik-Grafik
FANPLASTIC
(Funktioniert nur im `Smack Attack´-Modus. Unter Event Settings die Rendering-Modes auswählen und auf Render: Plastic stellen.)
Fernwaffen
GUNSMOKE!
Nahkampfwaffen
MELLEDATH
Superstarke Waffen
HAZARDOUS
Einzigartige Waffen
UNIQUEWPNS
Bewegungs-Power-Up
MOVEITNOW
Alle Videosequenzen
MULTIPLEX!
Weltraumwelt
BRAINSALAD
Transylvanien
EARLSPACE
Wüstenwelt
WHACKLAND
Dschungelwelt
TWRECKSPAD

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Gelbe Cheats, zum Dritten: Endlich haben es die gelben Querulanten auch auf Nintendos neues Flaggschiff geschafft. Natürlich wurden die unzähligen Cheats ebenfalls mitgenommen. Der Effekt der jeweilige Tricks ist zwar der gleiche, die Eingabe wurde aber etwas abgeändert. Haltet im Optionsmenü die **L+R**-Tasten gedrückt und gebt folgende Kommandos ein:

Horizontaler Splitscreen
Y Y Y Y
Andere Blickwinkel
B B B B oder B A A A
Nacht
A A A A
Flache Charaktere
X X X X
Kollisionsspuren zeigen
B B A A
Karte wird nicht angezeigt
Y B B X
Rotes Holzauto
B B Y X
Kernkraft-Bus
B B Y A
Zeitlupe
A X B Y
Halloween-Modus
B B X A
Erntedank-Modus
B B X X
Weihnachts-Modus
B B X B

PS2 Gamebuster-Codes

FINAL FANTASY 10

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8466B2 BCA99C80 DE8FF87A 48EB9D17 DE8FF87E C4AF870C DE834C9E C4AC9A03
Ein Schlag tötet sofort	DE8FF896 E0AA9B82 DE8FF892 5CEA9DED
Immer volle Gesundheit	DE8FF8FE E0AAC292 DE8FF8FA 68EA9D13
Unendlich Mana	DE8FF882 E0AA9E6A DE8FF88E 68EA9D17
Gegner fügt nur geringen Schaden zu	DE8FF89A E0AA9B82 DE8FF8A6 5CEA9DEC DE8FF8A2 5CEA9DEE
Alle Attribute auf dem Maximum	DE8FF8AA E0AA9A82 DE8FF8B6 68EA9DEB DE8FF8B2 68EA9DEF
Immer maximale Extase	DE8FF8BA E0AA9BE7 DE8FF846 5CEA9DFF
Alle wichtigen Items	DEAD2552 BBA89A82 DEAD255E BCB89A7E CEAD66B2 BCA99C84
Keine Zufalls-kämpfe	FEAD83F7 BCA99B83
Alle Items unendlich oft im Inventar	DE8FFFAE 529C9B83 DE8FFFB6 E21C9B84 DE8FFB2 629C9B85 DE8FFFBE 4B4B9B83 DE8FFF46 C4B2CD38 DE9A34C2 C4AC9A4F DE9A35CA E0BA9BE6 DE9A35DE 5E7A9B83 DEAD2312 DCAABB83
Alle Zauber von Tidus	CEAD14D0 BCA99A82 DEAD14D2 BBA89A82 DEAD14DE BBA89A82 FEAD14DA BCA99A82
Alle Zauber von Yuna	CEAD0B6C BCA99A82 DEAD0B6E BBA89A82 DEAD0B6A BBA89A82 CEAD0B76 BCA99A82
Alle Zauber von Auron	CEAD0AF8 BCA99A82 DEAD0AFA BBA89A82 DEAD0A86 BBA89A82 CEAD0A80 BCA99A82
Alle Zauber von Kimahri	CEAD0A14 BCA99A82 DEAD0A16 BBA89A82 DEAD0A12 BBA89A82 CEAD0A1E BCA99A82
Endsequenzen ansehen SELECT drücken in Ladepausen	0E664878 BCA99A81 CEAD62CE BCA99C05

NBA 2NIGHT 2002

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8466B2 BCADDDCA DE8FF87A 48EB9D17 DE8FF87E C4AF870C
Unendlich Attributspunkte im Editor	DE8DC972 C8AC9A43 DE8FFFFE C8ADF327 DE8FFF86 F8BD9BCD DE8FFFBE C4ADE6E4 DE8FFF8E 4A3E110B DE8FFF8E F0BD85E3 DE8FFF8A CE499B85 DE8FFF8A CE499B85 DE8FFF92 6A5D9CCF

SPIDER-MAN

SO FINDET IHR ALLE SPEZIALATTACKEN



Damit Ihr dem unfreundlich gesinnten Comic-Schurkenpack mehr als schnöde Standardtritte und -schläge entgegen zu setzen habt, beherrscht Spidey auch komplexe Angriffe. Allerdings müsst Ihr die meisten Kombinationen erst im Laufe des Spiels finden: Zwar könnt Ihr die Aktionen schon vorher im Pausenmenü einsehen, verwendbar sind diese jedoch erst, wenn sie in der Übersicht aufleuchten. Hierzu haltet Ihr nach goldenen Spinnensymbolen Ausschau, die in den einzelnen Levels versteckt sind – damit die Sucherei nicht zu nervtötend wird, sind nachfolgend die Fundorte der Kombos aufgelistet. *us*

Doppelfaust, Maultiertritt, Ellbogenhammer:

Mit diesen Aktionen habt Ihr erfreulicherweise noch keine Arbeit, denn das Move-Trio beherrscht Euer Superheld von Beginn an.

Netztreffer, Field Goal:

Dieses Duo ergattert Ihr im Auftaktlevel **Die Suche nach Gerechtigkeit**. Das Feldtor versteckt sich gleich am Anfang: Lasst Euch einfach vom Adlerkopf, auf dem Ihr steht, nach unten fallen und sammelt das Symbol ein.

Den Netztreffer wiederum spürt Ihr auf, wenn Ihr Euch von der Startposition halb nach rechts wendet und durch die City schwingt, bis Ihr am Ende angekommen seid. Dort befindet sich links von Euch ein besonders hohes Gebäude, auf das Ihr klettert. Geht zur Dachkante auf der anderen Seite und schaut auf den folgenden Wolkenkratzer hinab – auf dessen Dach vermöbelt Ihr erst einmal zwei Schurken, anschließend sucht Ihr das zweite Goldsymbol.



Rückfalltritt:

Diese Attacke wird Euch praktisch geschenkt, denn Ihr könnt sie in **Jagd im Lagerhaus** einfach nicht übersehen: Geht einfach durch die Tür im ersten Raum und marschiert nach der Treppe um die Ecke. Ihr stoßt automatisch auf das Symbol.

Handstandüberschlag:

Auch diesen Angriff könnt Ihr kaum verfehlen: Wenn Ihr Euch bei **Geburtsstunde eines Helden** durch den Level ackert, findet Ihr das Symbol kurz nach dem Fragezeichen, das Euch den Zielmechanismus erklärt.

Scherenschritt, Hoher Netztreffer:

Wenn Ihr in der **U-Bahn-Station** angekommen seid, lauft Ihr als erstes in die große Halle und biegt dann nach rechts ab. Hüpft hier über das Geländer nach unten, dann funkelt Euch direkt in Front bereits die erste Spinne an. Als nächstes macht Ihr Euch auf den Weg zu den Treppenstufen am anderen Ende des Saals. Geht dort nach unten und schaut an die Decke, hier versteckt sich prompt das zweite Symbol.

Tauchschlag, verbesserte Netzfäuste, verbesserter Netzschuss:

Nehmt bei der **Verfolgung durch die Kanalisation** den vorgegebenen Weg, vermöbelt die Bösewichte und schnappt Euch den Schlüssel. Öffnet damit die Stahltür, um vor einem unterirdischen Kanal anzukommen. Krabbelt hier an der Decke zum nächstmöglichen Gang, von dem aus es in eine große Kammer geht. Dort legt Ihr an einem Steuerpult einen Schalter um, der am Boden eine Tür öffnet. Dahinter überquert Ihr erneut einen Kanal, in der nächsten Halle entdeckt Ihr das Spinnensymbol. Damit habt Ihr die neue Kombo in diesem Level entdeckt, aber hier verbergen sich noch zwei weitere Extras, die für effektiveren Netzeinsatz sorgen. Um an diese ranzukommen, stellt Ihr als erstes das Wasser im Raum ab, indem Ihr den Schurken nebenan das Rad für die Schleuse abknöpft. Steigt nun durch den so freigewordenen Zugang und klettert im Raum dahinter nach oben, bis Ihr eine Nische findet, in der sich ein Schaltpult verbirgt. Aktiviert diesen Schalter und geht zurück zur Schleuse, wo Ihr nun gefahrlos runtersteigen könnt. Im Wasser freut Ihr Euch daraufhin über einen Geheimraum mit der ersten Goldspinne. Danach folgt Ihr wieder dem weiteren Levelverlauf, bis Ihr in einer überfluteten Halle gegen ein Feindesheer kämpft. Bleibt Ihr siegreich, erhaltet Ihr einen Schlüssel, mit dem Ihr in einer daneben liegenden Grube eine Tür öffnet. Dahinter betätigt Ihr einen Schalter, der wiederum den Zugang zum gegenüberliegenden Raum mitsamt dem nächsten Symbol freigibt. Aber Vorsicht: Dieses bekommt Ihr nur, wenn Ihr nicht mit der 'klassischen' Steuerung zockt.



Wer suchet, der findet: In den Außenlevels liegen die Goldsymbole zwar meistens leicht erreichbar auf Dächern, allerdings müsst Ihr wie hier bei 'Der Suche nach Gerechtigkeit' erst das korrekte Gebäude aufspüren.



Schau genau: In der U-Bahn-Station spürt Ihr das Symbol nur auf, wenn Ihr in diesem Abgang genau die Decke inspiziert.



Beim Showdown mit Schocker müsst Ihr erst seine kniffligen Windstoßattacken überstehen, um danach an die Goldspinne zu kommen.

Aufwärtshaken:

Um diese Attacke zu erhaschen, müsst Ihr beim **Showdown mit Schocker** flott sein. Habt Ihr Euch gegen seine fiesen Angriffe nach vorne gekämpft, steigt Ihr ein kleines Treppenhaus nach oben. Sobald Ihr den folgenden Raum betretet, erblickt Ihr einen Wasserkanal, in dem prompt das Symbol vorbeischwimmt – nur wer hier schnell reagiert, hat eine Chance, es rechtzeitig aufzusammeln.



Ignoriert den Geier beim Luftkampf einfach und schwingt Euch zu diesem Gebäude: Unter einem der Wasserspeier schimmert eine Spinne.

Schwerkrafthammer:

Dieser Angriff ist wieder etwas leichter zu bekommen: Im **Schlupfwinkel des Geiers** macht Ihr Euch auf den Weg nach oben. Habt Ihr den Anstieg etwa zur Hälfte bewältigt und seid dabei den fiesen Wurfgeschossen des Flügelmanns ausgewichen, müsst Ihr Euch durch eine der Lücken in der zertrümmerten Treppe hinablassen und den Bereich darunter erkunden. Dort solltet Ihr problemlos nach kurzer Suche auf die Goldspinne stoßen.

Tauchtritt, Stachel:

Dieses Duo schnappt Ihr Euch beim **Luftkampf mit dem Geier**. Ein Symbol erreicht Ihr am besten, indem Ihr Euren Feind links liegen lasst und den 'Camera Lock' kurzzeitig ausschaltet, denn so fällt die Orientierung leichter. Schwingt nun zum Gebäude mit den großen Wasserspeiern auf dem Dach – unter einem von ihnen ist ein Vorsprung, auf dem Ihr Euren Schatz findet. Die zweite Attacke bekommt Ihr, indem Ihr den Wolkenkratzer genauer inspiziert, auf dem der Geier seine erschöpften Zwischenlandungen macht: Klettert hier ganz nach oben an die Spitze und springt, um die goldenen Spinne zu erreichen.

Verbesserter Netzschirm:

Bei **Geschnappt** müsst Ihr vor allem darauf achten, dass Skorpion nicht vorzeitig sein Leben aushaucht. Bleibt ihm deshalb einfach auf den Fersen, wenn er sich nach oben durchschlägt; im Aufgang vom zweiten Stock aufs Dach findet Ihr dann das gesuchte Symbol.

Tackle:

Wenn Ihr hier gegen den **Rasenden Skorpion** antretet, müsst Ihr einfach die Säulen am Rand der Halle inspizieren: Eine davon reicht nicht mehr bis zur Decke, dafür schwebt über ihr die begehrte goldene Spinne.



Wer bei 'Geschnappt' zu schnell abhaut, hat wenig Glück: Zwar müsst Ihr in den hinteren Gang, zugleich aber Skorpion vor Schaden bewahren.

Niedriger Netztreffer:

Hier hängt es davon ab, welche "Spider-Man"-Version Ihr spielt: Bei Gamecube und PS2 verbirgt sich das Symbol im Level **Coup d'Etat**: Rettet zur Sicherheit erst Mary Jane, dann könnt Ihr problemlos das Gebäude, von dem aus Ihr gestartet seid, untersuchen und dort die Spinne aufspüren. Xbox-Besitzer dagegen erhalten die Attacke erst bei **Der mächtige Jäger**: Im Raum mit dem freigesetzten Gas springt Ihr kurzerhand an die Decke und schlüpft in den Luftschacht – lasst Euch darin Eurer Gesundheit zuliebe aber nicht zu viel Zeit und spürt das Symbol schnell auf.

Maultierflip:

Habt Ihr Euch beim **Angebot** eine Weile mit dem Grünen Kobold gekloppt, landet dieser und verschwindet in einem Gebäude. Wenn Ihr ihm dort hinein folgt, um den Kampf fortzusetzen, stoßt Ihr sogleich auf die gesuchte Attacke.

Hoher Stampfer:

Während der Level **Einbruch** selbst ziemlich knackig ausfällt, ist wenigstens die goldene Spinne nicht allzu schwer aufzuspüren. Wenn Ihr die ganzen Räume nach Teilen des Passworts durchkämmt, findet Ihr sie automatisch in einer der kleinen abgeteilten Bürozellen.

Heuwender:

Kurz vor dem Schluss wird es Euch nochmal etwas leichter gemacht: Bei **Flucht aus OsCorp** ergattert Ihr die Spinne gleich gegenüber Eurer Startposition.



Knifflige Sache: Auch wenn der rasende Skorpion Euch mit seinem Laser traktiert, müsst Ihr für die Goldspinne zur Säule auf der anderen Seite.

Palme, Kopfhammer:

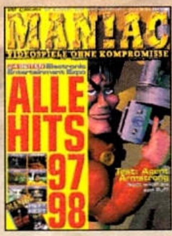
Die letzten beiden Attacken schließlich sind im **Chemie-Chaos** versteckt: Eine erhascht Ihr an der Decke vor der Tür zu den Testlabors C und D, die andere verbirgt sich in einem kleinen Raum direkt gegenüber der Schiebetür zu Bereich D.





Das ist keine Sinnestäuschung: Erfolgreiche Netzschwinger können auch in die Rolle des Grünen Kobold schlüpfen, wenn sie das Abenteuer einmal auf dem Schwierigkeitsgrad 'Held' erfolgreich abgeschlossen haben – alternativ setzt Ihr einige Schummelkniffe ein, die Ihr auf den Last-Resort-Seiten findet.

Es war einmal...

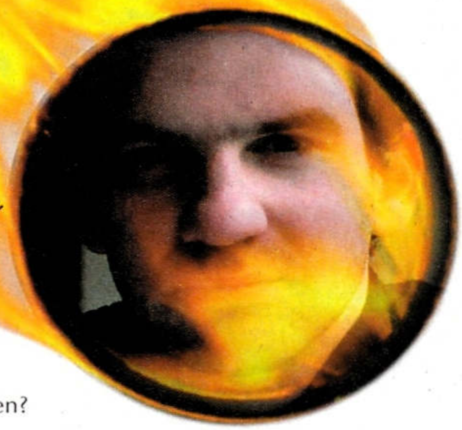


MAN!AC vor fünf Jahren

Ein seltenes und in den heutigen Anti-Import-Zeiten nicht mehr denkbares Phänomen gab es in MAN!AC 8/97 zu bestaunen: Mitten im Hochsommer wurden tatsächlich mehr US- und Japan-Spiele getestet als heimische PAL-Titel. Ansonsten dominierte der 24 Seiten starke E3-Bericht, bei dem erstmals so richtig deutlich wurde, dass mit der 32-Bit-Ära endgültig die Zeit der Massenfortsetzungen angebrochen war. Gab es dort doch u.a "Tomb Raider 2" und "Crash Bandicoot 2" zu sehen – aber auch die ersten Bilder des kommenden Riesenhits "Metal Gear Solid". Im Preview-Teil tummelte sich ein buntes Allerlei: Neben Gurken wie "Lucky Luke" oder "Batman & Robin" wurde der komplexe Strategieknüller "Final Fantasy Tactis" vorgestellt.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Miles Jacobson (Managing Director, Sci-Fi Music & Sports Interactive)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Landstalker (MEGA DRIVE)

"Ich habe dieses Spiel geliebt, aber zugleich frustrierte es mich gewaltig: Kurz vor dem Ende gab es einen Abschnitt, der praktisch unmöglich zu schaffen war. Zur Reue würde ich darum dasselbe tun wie damals: Drei lange Tage und Nächte durchmachen bei dem Versuch, diesen nervigen Sprung zum Schluss endlich zu schaffen."

2. Gianluca Vialli's Euro Manager (PC)

"Da wir auch Fußballmanager entwickeln, wäre es für mich eine Buße, bei diesem Machwerk eine Saison durchzuspielen – insbesondere, weil ich Fan von Watford (Vialli ist dort Trainer) bin und das Spiel so schlecht ist, dass selbst unser Coach es nicht retten könnte."

3. GTA 3 (PS2)

"Weil ich zurzeit sehr beschäftigt bin, hatte ich immer noch keine Zeit, die Ganovensimulation vernünftig zu spielen. Aber wenn ich dazu gezwungen würde, sie drei oder vier Mal komplett durchzuzocken, wäre es mir hinterher wahrscheinlich egal, ob ich statt im Himmel zu landen doch in der Hölle hängen bleiben würde..."

NexTTime 9/2002

ERSCHEINT AM 7. August

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Dass Trendsportler auf einer anderen Existenzebene als normale Menschen existieren, ist ja nicht gerade unbekannt – dass aber speziell Rollschuh-Fetischisten das Motto "Skate am Rande des Wahnsinns" durchaus wörtlich nehmen, beweist diese Momentaufnahme zu "Aggressive Inline".



Nach der extradicken Ladung an E3-Neuigkeiten hat uns die heimische Spielewelt wieder: Damit Ihr während der sonnigen Sommerzeit alles Wissenswerte über die drei großen Next-Generation-Rivalen erfahrt, geht es beim dritten Teil unserer **'Krieg der Konsolen'-Reportage** um die Vor- und Nachteile der Software-Sortimente. Retro- und besonders SNK-Fans halten zudem den Champagner bereit, denn das lange geplante **Neo-Geo-Special** steht an.



An der Spielefront herrscht zwar noch die Ruhe vor dem herbstlichen Neuheitensturm, einige interessante Kandidaten sollten sich aber trotzdem ins Testlabor verirren: Frisch aus Amerika erwarten wir den Gamecube-Grusler **Eternal Darkness** (Bild), während PAL-Würfler sich in den **Lost Kingdoms** als Abenteurer bewähren. Auf der Xbox steht der actionlastige Monsterschnetzler **Enclave** und das Mammut-Rollenspiel **Elder Scrolls: Morrowind** auf dem Prüfstand, PS2-Zocker wiederum versuchen sich als Chefstrategen in **Commandos 2** oder bei **Freekstyle** als rasende Trendsportler.

JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	GBA	Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix
		Rollenspiel	nicht geplant
2	GB	Hamster Tarou 3	Nintendo
		Adventure	nicht geplant
3	PS2	World Soccer Winning Eleven 6	Konami
		Sportspiel	4.Quartal
4	PS2	Project FIFA World Cup 2	Electronic Arts
		Sportspiel	erhältlich
5	GBA	Hikaru Go	Konami
		Adventure	nicht geplant
6	PS2	Konohana 2: Unreachable Requiem	Success
		Adventure	nicht geplant
7	GB	Rockman Zero	Capcom
		Jump'n'Run	4. Quartal
8	PS2	Mobile Suit Gundam Giren's Ambition	Bandai
		Strategiespiel	nicht bekannt
9	PS2	Natuiro	Princess Soft
		Adventure	3. Quartal
10	PS2	Nechu Professional Baseball 2002	Namco
		Sportspiel	nicht geplant


SPIDER-MAN™
INS NETZ GEGANGEN!
Screenshots von der PC-Version
SPIDER-MAN
AB 06. JUNI IM KINO.
VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE
AB SOFORT ERHÄLTLICH
XBOX
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PC CD ROM
GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man
MARVEL
SPIDER-MAN
COLUMBIA PICTURES
ACTIVISION
activision.de
Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.